

NOTICIAS - GRAN HERMANOTAKU - CÓMICS - PASATIEMPOS - OPINIÓN - PÓSTERS - HENTAI
minami
MANGA Y OCIO AÑO VI NÚMERO 47 INCLUYE CD-ROM 4.80 E
AHORA con 84 páginas
Medabots
Las máquinas toman el control
MEDABOTS
MEDABOTS
¡LA ROBOBATALLA FINAL!
Un Guerrero de los de verdad
Rurouni Kenshin
D·N·A²
LOS LIGUES DEL MEGAPLAYBOY
Saint Seiya, Sakura Wars, Slayers, Azuki, Kai Doh Maru, Excel Saga, Shamo y mucho más...
00047
8 414090 223881



¡BASTA YA!

Carnaval carnaval... Sí, amiguitos, llegamos a un nuevo carnaval. Y como este año me quedo con las ganas de ir a Cádiz con Rafa y Eva a disfrutar de las chirigotas y las guiris, voy a aprovechar para lucir aquí ese ambiente pagano, irreverente e irrespetuoso que en principio tendría que tener el carnaval.

No, no voy a hablar de las promesas incumplidas ni de las acciones de dudosa legalidad de la competencia, estoy hablando de comentarios políticos, pues... ¿qué mejor que un carnaval que para colmo coincide con la campaña electoral de unas Elecciones Generales para hablar del tema?

Veréis, sin duda habréis notado que desde hace años en esta página hay un cuadrito que representa un mensaje. Un mensaje claro y directo: NO AL TERRORISMO.

Eso, que en su día me valió un par de felicitaciones y alguna que otra depresión cuando la gente me preguntaba que de qué serie era eso, llevó con el tiempo y gracias a algunos de los típicos detractores oficiales de Minami a que se me cuestionara por mi neutralidad, pasividad o falta de implicación en algunos temas. Se me preguntó que por qué no ponía otras cosas, otro tipo de mensajes tipo Nunca Mais, No al trasvase, Sí al PHN, No a la guerra y muchos más, a lo que yo contestaba algo como lo siguiente: Minami es una revista APOLÍTICA. Su misión es hablar de manga, anime y ocio en general, entretener y divertir, informar y culturizar, amenizar los ratos de ocio de los aficionados. Y ya. Minami sólo puede implicarse en temas en los que realmente TODO el mundo esté de acuerdo, pero esto es difícil, y cuando se da, normalmente no importa mucho que nosotros lo pongamos o no (por ejemplo, Minami está en contra de cualquier guerra, pero la gran mayoría transcurren en lejanos países, y por tanto que pusiéramos GUERRA NO serviría de poco pues ningún implicado real lo vería). En temas no unánimes, Minami no entra (de nuevo por ejemplo, en su día un par de catalanes me preguntaron que por qué no ponía "no al trasvase" en Minami, a lo que respondí que yo estaba totalmente a favor del trasvase, y que de hecho quitando a catalanes y aragoneses no conocía a nadie en contra de dicho plan. Es más, yo personalmente he estudiado todo lo que he podido el Plan Hidrológico Nacional ya que realizo estudios de impacto ambiental para una empresa del sector y lo que vi me pareció todo de lo más adecuado y correcto. Es decir, que como no había opinión unánime, Minami no entraba. Tres cuartos de lo mismo con el Nunca Mais: Fui de los que fueron a limpiar chapapote, y en mi ONG montamos un viaje para que la peña acudiera, poca gente entiende mejor que yo el desastre ecológico que suponía, pero el tema era demasiado delicado, con demasiadas ramificaciones e implicaciones políticas, como para tocarlo. Y además, de nuevo, no había decisión unánime al respecto).

Así pues, sólo en los temas unánimes y en los que nuestra opinión/mensaje pueda significar algo Minami se implicará, y como sólo conozco un caso que cumpla los requisitos, como es la plaga terrorista que afecta a nuestro país, sólo eso aparecerá en Minami. Si no, esto no sería una revista de manganime, sería un debate político, y me parece que no es cuestión.

Y vale ya de política, que incluso en ambientes tan festivos como el presente acaban aburriendo (y más en plena campaña, con todos haciendo promesas que no piensan cumplir con tal de acceder al poder para entonces convertirse en el partido de ideas fijas en el que todos se convierten independientemente de sus ideales). Aunque eso sí, lo que os digo siempre, los que tengáis edad votad, aunque sea en blanco para demostrar que no estáis con ninguno de los partidos actuales porque ninguno defiende vuestros ideales o intereses, pero votad, que es un derecho que no siempre tuvimos.

Y ahora sí, lo dejo ya, que lo que hay que hacer es primero disfrutar de este fantástico nuevo ejemplar de la revista número uno de España (y parte del extranjero), y luego irse a disfrutar de la Semana Blanca y los carnavales. Y como dudo que en los de vuestra ciudad veáis muchos disfraces manga, aquí os dejo algo para alegraros la vista a los chicos y daros ideas a las chicas ^__^U.

Ah, se me olvidaba. Lo del logo no es que la revista se haya disfrazado, es sólo que, dada la longevidad de la publicación, hemos pensado que ya tocaba un cambio de imagen. Y como hasta ahora estos habían sido simplemente variaciones de un mismo modelo, hemos creído conveniente, ya que Minami ha tenido un cambio tan gordo como lo del aumento de páginas, hacer lo propio con el logo. ¿Os gusta el nuevo? Espero que sí...

Hasta el mes que viene, frikis.

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com

minami

AÑO 6 - NÚMERO 47

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Manuel Fco. ^Gea^, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Clara, Álvaro Camino, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Leticia CA, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Shiro Black
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez y Cristina Ortega
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez y Lázaro Muñoz
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE



En Portada
D·N·A 2

AGRADECIMIENTOS...



Glénat





MangaLine

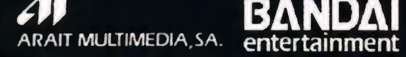
NORMA Editorial





CONTINUARÁ



















NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Bienvenidos todos a vuestra cita mensual con la actualidad del manganime, de la mano de Informativos Minami (esto es una payasada, no hagáis como cuando Pakouji dijo lo del Canal Minami en Gran Hermanotaku, que preguntabais cómo se podía sintonizar). Abrimos esta edición, como siempre, con las noticias que tengan que ver con las publicaciones sobre el papel.

PUBLICACIONES IMPRESAS

Y en primer lugar hablamos de Planeta DeAgostini. Las publicaciones previstas para este mes de febrero son las siguientes: **Detective Conan** vol. II nº 25, **Tokyo Babylon** nº 4 (de 7), **El lobo solitario y su cachorro** nº 03, **Monster** nº 28 (de 36), **Shin-chan** nº 31-32, **I"s** - nueva edición nº 10 (de 15)

Por otro lado, recordamos las novedades que se esperan para los próximos meses, y que ya hemos comentado anteriormente. Serían **X** de *Clamp* para abril-mayo y la reedición de **La dama de Faris** (una de las miniseries de que consta la saga de **Record of Lodoss War**) y edición de **Magic Kaito** casi con toda seguridad para el Salón del Cómic de Barcelona de mayo.

Por su parte, Norma pone a la venta durante estas fechas varias novedades. En primer lugar, **Nirai Kanai**, una obra de *Megumu Okada* en la que dioses, demonios y humanos se enfrentan en una historia grandiosa. Las amplias y detalladas localizaciones y unos personajes rodeados de misterio con poderes que van más allá de lo imaginable son un auténtico espectáculo puesto en escena en las páginas de este manga, que se nos presenta en tomos de 240 páginas a 11 euros.
Otra novedad es **Culdcept**. Se trata de un cómic de *Shinya Kaneko* que podremos adquirir en forma de tomos de 232 páginas al precio de 9 euros cada uno en el que la historia comienza cuando un secreto sello es arrancado ocasionando que se abran antiguas cartas en las que habitaban terribles monstruos que guardan contacto directo con los poderes de la creación. Destaca en esta obra el atractivo trazo y la acción de que está repleto el guión.

Una tercera publicación que podréis encontrar en breve es **Ragnarok**, obra de *Tsukasa Kotobuki*. La edición española será en tomos de 200 páginas a 9 euros cada uno. Tenemos nuevamente ante nosotros una historia en la que toda esperanza de supervivencia y de vida queda seriamente amenazada por el terror y la destrucción, frente a la cual sólo existen ciertos mercenarios como *Leroy Schwarzer* y su espada *Ragnarok*, que se hallan en el punto de mira de *Herman Karteil*, el líder de un gremio de asesinos.
Otras series que han aparecido hace ya unas semanas son la miniserie **Record of Lodoss War: La bruja gris** (tres números) y la serie **Wadatsumi**, una obra de *Yomisuke Kotoyoshi* (dibujante de **Saber Marionette J**) dividida en tomos de 176 páginas que nos sitúa en un mundo posterior a un gran Apocalipsis que lo ha dejado casi todo bajo el nivel del mar. *Wadatsumi* es un extraño joven, poseedor de una gran fuerza, que vive tranquilamente hasta que su camino se cruza con el de unos piratas... ¡y empieza la aventura!
Y por si fuera poco, otra publicación que adorna los lanzamientos del mes será el libro de ilustraciones **Wish: memorial art book collection**, de *Clamp*. Esta pequeña joya para todo seguidor de las *Clamp* recoge en 96 páginas a todo color las mejores ilustraciones creadas para la obra **Wish**. El precio es de 18 euros.
Por lo demás, reseñar las correspondientes entregas de sus mangas en curso que salen a la venta durante el mes de marzo, que son: **Hellsing** nº 3, **Rahxephon** nº 3, **Beyblade** nº 3, **Cómo dibujar anime** nº 4 (escenas de combate y acción), **La nueva generación de artistas manga** nº 5, **Chobits** nº 8 (que, en edición limitada, incluye de nuevo el cofre de coleccionista para guardar en su interior los distintos tomos de esta serie).

Reseñamos ahora a la editorial Mangaline, que se apunta a esto de los coleccionables y las promociones de venta en kioscos. Bajo el título *Iníciate al manga*, ofrecen entregas que recogen por 6,95 € los dos primeros tomos de **Maze** y ofertas similares. ¡Estad atentos al kiosco!
Por otro lado, la editorial ha confirmado las fechas de publicación de **Azuki** y **Saiyuki**, series de las que llevamos varios meses hablando. Según sus palabras, podremos



encontrarlas en los kioscos a partir del mes de marzo. **Saiyuki** es una obra de *Kazuya Minekura* que se publicará en tomos de 202 páginas (varias de ellas en color) al precio de 7,50 euros. Por su parte, **Azuki** viene firmada por *Chika Kimura* y *Yasushi Akimoto*. En este caso los tomos serán de 192 páginas y costarán sólo 5,5 euros. Este último manga, por supuesto, es el que dio pie a la serie homónima, emitida por algunos canales autonómicos y locales.

En cuanto a la editorial *Otakuland*, los lanzamientos previstos para las fechas en que leáis esta sección de noticias son: **Kabuto** nº 2 (último), **Shamo** (gallo de pelea) nº 5 (de 18), **Touch - Bateadores** nº 8 (de 11), **Hadashi no gen - Hiroshima** nº 6 (de 10), **Bt'x** nº 8 (último).

Y vamos con Ivrea, que trae novedades. Si bien hace algún mes comentábamos por aquí que en Francia se estaba publicando el manga **Real**, de *Takehiko Inoue*, este mes hacemos nueva mención a dicha serie tras el anuncio a Minami por parte de *Editorial Ivrea* de sus intenciones de publicarla en nuestro país. Aunque muy posiblemente no será hasta finales de año, quizás en un intento de darle más cancha a la edición japonesa (que, si bien comenzó a publicarse en 1999, cuenta todavía con muy pocos tomos en el mercado), sí está claro, por tanto, que podremos leer en español esta obra sensible y humana en que los personajes también juegan al

baloncesto (y es que, si alguno no había caído, *Inoue* es el autor de **Slam Dunk**), pero sentados en sillas de ruedas.
Igualmente, os recordamos que está pendiente de publicación el manga de **Battle Royale**, que lo hará en formato B6 (12,8 x 18 cm), al igual que en Japón, al precio de 8,5 euros; y que mientras escribimos esto los jefazos de Ivrea están en Japón, por lo que seguramente a la vuelta traerán alguna que otra serie bajo el brazo...
Por último, toca reseñar que hace unas semanas salió el tomo final de **Paradise Kiss**, la más reciente serie de la aclamada autora *Ai Yazawa* y posiblemente el único shojo más o menos "adulto" que haya visto este país. Publicada originalmente en Japón dentro de la revista de moda Zipper, esta serie se escapa de muchos de los convencionalismos de los manga y nos presenta una estética y una historia muy peculiares, que apuntan a un público mucho más heterogéneo. La edición de Ivrea de este último número cuenta, al igual que en el caso del resto de número, con sobrecubierta, sección de aclaraciones de la traducción y, como extra, una portada en cinco tintas, con un tono especial metalizado. Su precio de portada es de € 8,50 (y recordemos que es más grande que un tomo normal).
En cuanto al resto de publicaciones firmadas por la editorial Ivrea, ya están confirmadas las siguientes fechas: **DNAngel** nº 6 (febrero 2004), **Kaikan Phrase** nº 6 (marzo), **World of Narue** nº 5 (marzo), **Lost Universe** nº 5 (marzo), **Slam Dunk** nº 14 (marzo), **Vagabond** nº 8 (marzo), **Katteni Kaizo** nº 9 (abril), **Slayers: Knight of Aqua Lord** nº 2 (mayo).



Nos ocupamos ahora de la editorial Glénat, y empezamos recordándoos las novedades de esta editorial que os anunciábamos en primicia exclusiva el mes pasado. Todas son, previsiblemente, para el mes de mayo. En primer lugar, tenemos **Gravitation**, un título de temática cercana al Yaoi (para ser exactos, se trata del género Shonen Ai -o "amor entre chicos"-) creado por *Maki Murakami* y que goza a estas alturas de una enorme popularidad. La historia nos habla de *Shuuichi Shindo*, un joven estudiante que tiene como afición la música (de hecho, toca en una banda). Un buen día, *Shuuichi* se encuentra caminando por la calle, cuando los papeles que llevaba entre las manos se le caen a los pies de *Yuki Eiri*, un famoso escritor que no duda en echar en cara a nuestro protagonista que carece de talento para escribir letras de canciones (y es que la hoja que cayó al suelo contenía varias de esas letras). Esto causa irritación en *Shuuichi*, pero al mismo tiempo una cierta atracción que lo llevará a intentar acercarse todo lo posible a *Yuki*...
Se publica también, por fin, **Maison Ikkoku**, título cuya publicación venía sospechándose hasta el momento, si bien no había sido confirmada hasta nuestra primicia. Ni que decir tiene que este clásico de *Rumiko Takahashi* no necesita presentación. La historia del joven *Godai*, un estudiante que se hospeda en la pensión Ikkoku -una auténtica convención de locos, más que una pensión-, cambia radicalmente cuando a ella se muda la inocente *Kyoko*, que asegura ser la nueva administradora de la pensión. Sin duda, una obra emotiva y muy divertida que muchos recordarán de cuando se emitió en nuestro país, incompleta, a principios de los 90.
Tampoco necesita presentación **Yu Yu Hakusho**, obra de *Yoshihiro Togashi*, que consta de un total de 19 tomos y que viene precedido de un gran éxito cosechado en Japón y otros tantos países a lo largo de varios años. A muchos les sonará porque el anime ha llegado a nuestro país recientemente.
Ribon no kishi, una de las obras más conocidas de *Osamu Tezuka*, será también publicada. Quizás sea más fácil de identificar si la mencionamos con el título que recibió la versión española de la serie de animación a que dio lugar (en 1967): **La princesa caballero** (o Chopy y la princesa). Se trata de un relato ambientado en la corte de un país en el que existe una ley según la cual el trono sólo puede ser ocupado por varones. Esta ley ocasiona que los reyes decidan mantener en secreto el sexo de su hija y la eduquen en todo momento como si se tratara de un varón. Así, la *princesa caballero*, vestida como un chico, deberá desarrollar una gran destreza con la espada y abrirse camino en un mundo de hombres.
Barairo no Kaibutsu, El monstruo del color de las rosas, es otro de los lanzamientos que anuncia Glénat. Aunque bastante desconocido, se trata de una más de las obras del peculiar *Suehiro Maruo* que la editorial está publicando. Según parece, el Salón del Cómic de Barcelona del próximo mes de mayo contará con la presencia de este autor... Ya veremos.
Otra novedad: **Digi Charat**, un manga repleto de chicas-gato en un mundo muy característico, continúa en forma de miniserie, aunque todavía no hay una fecha segura.
Y para terminar, otra obra de la que ya os hemos hablado anteriormente. **Samurai Deeper Kyo** es otro lanzamiento que los chicos de Glénat llevan preparando desde hace un tiempo. Sin embargo, aún no está decidida la fecha definitiva para su aparición. Bien podría ser en mayo o en octubre (coincidiendo, en cualquier caso, con alguno de los salones de Barcelona).
Sólo nos queda reseñar las entregas correspondientes a sus mangas en curso para estas fechas, que son: **Inu-Yasha** nº 18 (serie abierta), **Capitán Tsubasa: Las Aventuras de Oliver y Benji** nº 9 (de 37), **La Espada del Inmortal** nº 8 (serie abierta), **Say Hello To Black Jack** nº 3 (serie abierta), **Astroboy** nº 3, **Ayashi no ceres. La leyenda celestial** nº 5 (de 14), **Karekano** nº 15 (serie abierta), **Yami no matsuei. Hijos de la oscuridad** nº 3 (serie abierta), **Bronze** nº 11 (de 13). Esta última serie al parecer volverá en Japón a partir del 9 de marzo con el título **Bronze Side Story**.

Y para cerrar el apartado dedicado a las ediciones impresas, una novedad que, si bien no tiene directamente que ver con el manga, sí llamará la atención de muchos de vosotros, pues es algo que mucha gente llevaba un tiempo esperando. Según nos informa la editorial Alecta / Recerca, está prevista la edición en español de los cómics de **Buffy Cazavampiros** de cara al mes de marzo. Esta editorial nos confirma que tiene ya en la cartera los derechos de edición y que el lanzamiento, previsiblemente, será para el día 19 del mes mencionado. El primer tomo que publiquen contendrá ni más ni menos que los tres números de que consta la *precuela* "Origin" y los tres primeros números de la serie regular. La idea que tienen es ir sacando tomos -con una periodicidad de tres o cuatro meses- cada uno de los cuales será equivalente a seis números de la edición estadounidense. Y también prometen, siguiendo con su política editorial habitual, ajustar los precios todo lo posible. Así que todos los interesados en este lanzamiento, no dudéis en mostrar todo vuestro apoyo a esta pequeña editorial.

Cambiamos ahora al terreno de las novedades animadas de este mes, y comenzamos con las noticias que hacen referencia a los canales de televisión de nuestro país.

En primer lugar, es digna de mención la reposición en Antena 3 de **Detective Conan**, una serie que, en su primer pase (hace ya casi dos años), apenas superó la treintena de episodios en este canal. Vuelve a emitirse desde el episodio primero y a partir del día 14 de febrero. No obstante, el horario debe de ser la envidia del resto de países en que se emite esta serie: ni más ni menos que los fines de semana a las 8 y media de la mañana (sin comentarios). Bueno, desde aquí inauguramos la "I Porra sobre la Permanencia de una Serie en Antena 3".

Al menos Tele5 ha vuelto a reestructurar el orden de emisión de las series de su contenedor Max Clan. No es que esto sea una noticia buena -y más si lo hacen sin molestarse en anunciarlo-, pero la parte buena es que los espectadores de **One Piece** no tendréis que madrugar tanto los fines de semana (o tendréis que acostaros aún más tarde), pues ahora se emite pasadas las 10 de la mañana.
Y problemas con esta exitosa serie: Según nos comunican fuentes muy bien informadas, la serie podría desaparecer de antena porque los responsables de la cadena dicen que es "muy fuerte". Sí, los responsables de Tele5...

Más novedades, tal como anunciábamos hace un mes, la Forta (la federación de canales autonómicos) ha acordado con Arait Multimedia la adquisición de las tres temporadas de **Magical Doremi** que siguen inéditas en España. Mientras nuestra amiga *Chii* hace frente a ciertos chistes intraducibles y a demás maravillas que depara siempre la traducción de una serie, los canales autonómicos estrenarán la segunda temporada de **Doremi** en las próximas semanas, así que estad atentos.

Y más novedades en los canales autonómicos: la televisión sureña ha estrenado recientemente la serie **La leyenda del Zorro**, la misma que emitió Antena 3 hace años, coproducción entre Italia y Japón. Aunque, eso sí, en esta ocasión se emite con un nuevo doblaje, diferente al de Antena 3 (por cierto, que esta cadena llegó a emitir el largometraje basado en esta serie, que también fue puesto a la venta por Manga Films con un doblaje latinoamericano -si bien la serie se emitía en español del nuestro-). Entre tanto, Canal Sur sigue emitiendo otros animes como **Calender Man**, **Evangelion**, **Shin-chan** o **Doraemon,** y aseguran igualmente haberse hecho con los derechos de emisión de la primera película de **Card Captor Sakura**, ya emitida por otros canales autonómicos o de pago.
Y también son dignas de mención las sesiones de *cine infantil* que anda emitiendo Canal Sur en las mañanas de los fines de semana, pues de vez en cuando emiten ciertas películas de anime con unos cuantos años a sus espaldas.

Sesiones similares son las que emite el canal Popular TV los sábados, pues este canal está emitiendo muchos largometrajes del catálogo de Arait Multimedia. Se trata de largometrajes como **Las aventuras de Huck y Tom** (ya emitido por la televisión de Castilla La Mancha), **El gato con botas** (largometraje montado con metraje de la serie homónima, emitida por Tele5 hace años -al igual que ocurre con la película mencionada antes-), **La maravillosa galaxia de Oz** (otra película montada con metraje de la serie homónima, emitida por Canal Sur hace tiempo), **Goshu el violonchelista** (editada por Manga Films en su día), **El pingüino Scramper** y otras muchas.
Asimismo, Popular TV está emitiendo la serie **Tonde Mon Pe** (también de Arait Multimedia), una producción de la Tokyo Movie Shinsha bastante divertida y con un diseño de personajes muy chistosillo...

Más canales locales: el canal 33 Madrid anunció recientemente su intención de emitir diversas series de anime, distribuidas por Arait Multimedia. Hemos podido comprobar que han estrenado **Lulú, la chica de las flores** (en otro tiempo emitida como **El misterio de la flor mágica**) y **Súper Fénix**. Así que los que viváis en Madrid, atentos a este canal los sábados por la mañana, pues reponen todos los episodios emitidos durante la semana.

Por su parte, el segundo canal de la televisión autonómica catalana (K3) estrena el 22 de febrero, a las 12:35h, la serie **DNA2**, de quince episodios, en sustitución de **Furi Kuri** -que estaba reponiéndose-. Se emitirá los fines de semana en similar horario. Del mismo modo, el día 29 de febrero recuperan **Arc the lad** -de 26 episodios-, que se emitirá los fines de semana justo a continuación de **DNA2**. Por cierto, también el espacio infantil Club Súper 3 ha estrenado recientemente **La abeja Maya**, todo un clásico que cautivó a muchas generaciones. Y para terminar con el K3, según parece ha adquirido los derechos de emisión de **Escuela de brujas** (Maho Tsukai Tai).

En cuanto a los canales de pago, lo más destacable seguramente sea el estreno de **Dragon Ball** a través del canal Cartoon Network, una noticia que Minami ya venía previendo hace tiempo y que tuvimos el honor de confirmar (nuevamente en primicia exclusiva) a través de nuestro foro hace unas semanas. Esta ya mítica serie de la Toei Animation se emitirá desde el primer episodio a la hora de la merienda (con reposición pasada la medianoche). Pongámoslo con cifras: Empieza el lunes día 1 de marzo a las 18:50, y se emitirá de lunes a viernes. Por supuesto, se trata del mismo doblaje español de siempre, que nadie piense que van a emitir la versión americana de la serie ni nada por el estilo. En cualquier caso, parece cada vez más cerca el día del estreno a través de este canal de **Saint Seiya** (serie distribuida por la misma empresa que distribuye **Dragon Ball** en nuestro país) y **Gundam Wing**, cuyo estreno se avanzaba hace tiempo conjuntamente con el de **DB**. Por otro lado, desde finales de enero Cartoon Network viene emitiendo nuevos episodios de **Shin-chan**, si bien todos los que ha estrenado se han emitido ya en los canales autonómicos.

Por su parte, el canal Fox Kids -que recientemente ha pasado a emitir las 24 horas del día- está anunciando la emisión de la nueva serie de las **Tortugas Ninja**, disponible también en el catálogo de Selecta Visión. Aun a riesgo de equivocarnos, nos atrevemos a pensar que se trata de una coproducción con Corea (al igual que la serie antigua), pues los diseños de los personajes son al más puro estilo de estas coproducciones... Y quizá la noticia más digna de mención en cuanto a este canal es el estreno de **Sailormoon Sailor Stars** (quinta y última temporada de la saga **Sailormoon**) a partir del sábado 28 de febrero. Sus treinta y cuatro episodios se irán emitiendo los sábados y los domingos a las 20h. Recordemos que esta es la temporada en que el doblaje cambia completamente con respecto al de las temporadas anteriores, que fueron dobladas años atrás.



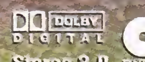
BRAIN POWERD

DE LOS CREADORES DE "ESCAFLOWNE" NACE UNA NUEVA LEYENDA ...

En un futuro no muy lejano terremotos y erupciones volcánicas devastan la superficie de la Tierra. Para muchos la principal culpable de esta situación es Orphan, una controvertida organización que investiga un misterioso artefacto enterrado en las entrañas de nuestro mundo...

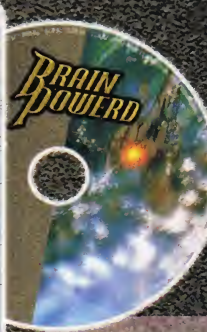














VOL.1 de 5
PVP REC. 15€
YA A LA VENTA

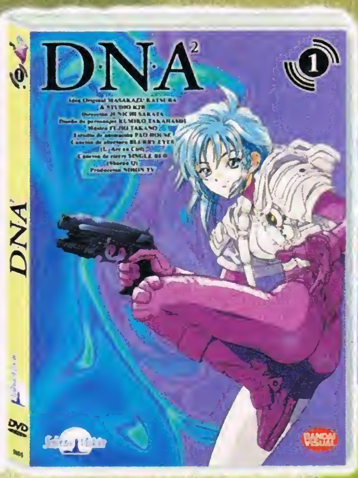
EXTRAS

- -MENU INTERACTIVO
- -ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- -FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- -DATOS DE PRODUCCIÓN
- -GALERÍA DE IMÁGENES

SUNRISE

D·N·A²

¡LLEGA DEL FUTURO PARA DETENER AL MEGAPLAYBOY!



En un futuro próximo nuestro planeta sufre un grave problema de superpoblación, por culpa del DNA de un individuo. Conocido como el "megaplayboy". Para impedirlo, el Departamento de Control de Población enviará al pasado, nuestro presente, a la agente Karin Aoi...

VOL.1 de 3
PVP REC. 18€
YA A LA VENTA

EXTRAS

- -MENU INTERACTIVO
- -ACCESO DIRECTO A ESCENAS
- -FICHA TÉCNICA Y ARTÍSTICA
- -DATOS DE PRODUCCIÓN
- -GALERÍA DE IMÁGENES



DVD VIDEO · PAL · DOLBY DIGITAL Stereo 2.0 · DVD 9
Idiomas: Japonés, Español · Subt. Español · 4/3





Selecta Visión S.L. c\ Diputación 37, local 7B - 08015 - Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Y ahora, nos adentramos en el mercado doméstico del anime para ver qué cosillas van saliendo.

Para empezar, nos llega una nota de prensa de Selecta Visión según la cual el anime **Hunter x Hunter**, de gran popularidad en el país del sol naciente, se emitirá en abierto a lo largo de este año. Por el momento no se ha desvelado quién emitirá esta producción, pero es cierto que Selecta lleva un tiempo con ella en la cartera, proponiéndosela a las distintas televisiones. Esperemos que sea un canal nacional para que podamos disfrutar la serie todos.

Hunter x Hunter nos habla de un niño llamado *Gon*, que habita la isla Kujira, en la que un día se encuentra con un individuo que le descubre que es un "Hunter" a la búsqueda de su maestro. Según parece, el maestro en cuestión podría ser el propio padre de *Gon*, a quien él creía muerto. El niño, interesado en descubrir en qué consiste el trabajo de un "Hunter", emprende la mayor aventura que pudiera haberse imaginado jamás.

Esta producción, dirigida a un público entre los 13 y los 24 años de edad, cuenta con infinidad de merchandising en Japón, entre el que destacan los videojuegos para consolas como Playstation 2.

Siguiendo con Selecta Visión, ha salido hace poco a la venta en DVD **Demon City** (de los productores de **Vampire Hunter D** y **Ninja Scroll**; fue publicada en su día por Manga Films como **Monster City**) así como el segundo OVA de **Urotsukidoji** (titulado La matriz del demonio), igualmente publicado en su día, de la mano de Manga Films, dentro del sello Manga Vídeo.

Y, por otro lado, los lanzamientos que saldrán a lo largo del mes de marzo por parte de esta casa, reseñamos: **DNA2** vol. 2 (18 €), **Brain Powerd** vol. 2 (15 €), **Eatman** vol. 1 (15 €), **Wolf's Rain** vol. 2 (18 €), **Macross II, Película** (21 €).

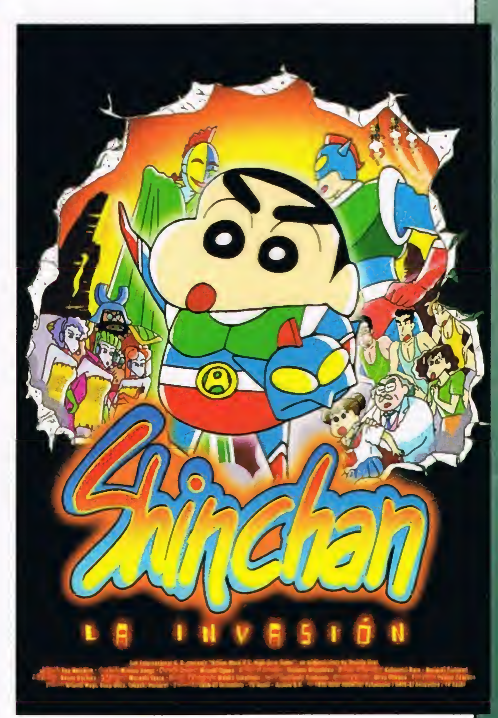


Por su parte, la distribuidora Jonu Media anunció recientemente la adquisición por su parte de los derechos de animes como **Piano**, una serie de diez episodios con diseños de *Kosuke Fujishima*, **Love Hina Again** (la compra de derechos está en proceso aún), **Fruits Basket** (que saldrá hacia abril o mayo)... También han confirmado su interés en editar **Howl's moving castle**, de *Ghibli*, y **Naruto**, con respecto a la cual han dicho estar esperando a que la distribuidora americana se haga con los derechos internacionales. Asimismo nos han informado de su intención de crear una nueva línea de publicación, llamada *Millenium Edition*, en cuyo catálogo se incluirán títulos con ediciones dobles (es decir, de dos DVDs, con diez o doce episodios) que incluirán además diversos artículos de merchandising. Todo ello por 19,95 euros. En este sello tienen previsto incluir **Patlabor TV** y **Kimagure Orange Road**. Y, como ya dijimos, para esto Jonu está pidiendo ayuda y colaboración a los mayores expertos. No podemos decir nada, pero os aseguramos que los extras de la edición de **KOR** no defraudarán a nadie...

Para terminar, mención de turno a la empresa Luk Internacional (que, por cierto, ha sido calificada por la revista *Licencias Actualidad* como el agente de licencias más destacado de 2003). Entre sus próximas previsiones está el lanzamiento, el día 24 de marzo, de la película **Shin-chan: la invasión**. Cronológicamente situable antes que la película estrenado el pasado año, este filme no contará en el DVD con el doblaje japonés.

Similares características tendrá la edición de **Doraemon y el imperio maya** (el último filme del gato cósmico estrenado el nuestros cines), que se pondrá a la venta el día 25 de febrero.

De igual modo, a lo largo del verano se estrenará otro largometraje más de este popular habitante de Kasukabe. Se titulará **Shin-chan: operación rescate**.





Tocan los salones y eventos, empezando por los más urgentes, como por ejemplo el que los días 20, 21 y 22 de febrero se celebra en Barcelona sobre cultura japonesa organizado por el CEO (Círculo de Estudios Orientales de la Universidad Politénica de Cataluña), en la que se hablará de temas tan variados como el origami (la papiroflexia japonesa), las artes marciales, el idioma japonés, la ceremonia del té, la comida japonesa y, también, el manganime -de hecho, se proyectarán algunas producciones animadas-. Se celebra en el centro Casal Monferrer (metro Les Corts). Para más información: http://ceo.upc.es

El siguiente es el **IX Salón Internacional del Cómic de Granada**, que organizado por Ediciones Veleta tendrá lugar en el Palacio de Congresos de Granada los días 18 al 21 de marzo. Cuenta como invitado estrella con *John Bogdanove*, famoso dibujante que ha ilustrado títulos de hombres X o incluso al mítico Superman, aunque hay muchos otros. Sin embargo, a nosotros lo que nos interesa es el manga, y en ese aspecto contarán, tal y como ya avanzamos en primicia el mes pasado, con la presencia de *Kan Takahama*, autor de **Kinderbook** entre otras.
Por supuesto, habrá más cosas, como diversas exposiciones, pero cuando escribimos esto no hay demasiada información confirmada, por lo que aconsejamos visitar su página web, que es *veleta.dreamers.com*
Nosotros como siempre estaremos allí, pues el jefe ha sido invitado nuevamente (enchufado), así que ya os contaremos.

Y aquí una nota importante: en la pasada Minami os avanzábamos las fechas del **Expomanga 2004 de Madrid**. Pues bien, debido a la mucha antelación resulta que dichas fechas no eran correctas... Se nos habían desplazado un par de días a la izquierda, con lo que parecía que el ExpoManga se celebraba entre semana. Tomad nota de las fechas correctas (el último fin de semana de marzo, en todo caso): 26, 27 y 28 de marzo. El lugar de celebración de este año no será el Hotel Puerta de Toledo, sino los salones de convenciones de la Estación de Chamartín, un lugar mucho más adecuado y, desde luego, mucho mejor comunicado y accesible a los que vengan de fuera.
Organizado por la Asociación de Amigos del Cómic (los mismos del ExpoCómic), el principal ideólogo será, como siempre, nuestro colaborador y sin embargo amigo *Mike Sánchez*, que con el respaldo tanto de esta revista como de varios miembros de asociaciones madrileñas, tiene en mente muchísimas novedades para el evento, para que no sea sólo concurso de cosplay, concurso de karaoke, proyecciones, etc. No podemos avanzar mucho porque a día de hoy todo está en plena discusión, por lo que os recomendamos que visitéis con asiduidad la página *www.amigosdelcomic.com*
Huelga decir que, como de costumbre, en dicho evento habrá una gran representación de la revista (empezando otra vez por el jefe, que es al que invitan siempre a todo, el jodío), así que es una buena oportunidad para que podáis charlar con nosotros de primera mano.

Ninguna novedad con respecto al **Salón del Manga de Jerez** (realmente estos chicos tienen que hacer algo con sus relaciones públicas o responsables de prensa y publicidad), así que suponemos que todo sigue igual, es decir, que se celebrará el 16, 17 y 18 de Abril en Ifeca, es decir donde siempre, con las actividades habituales.

Quienes no tienen ese problema de comunicación son los de Ficomic, que ya han dado las fechas del próximo **Salón del Manga de Barcelona**. Será los días 29 de octubre a 1 de noviembre. Y, sí, se trata de cuatro días (no tres), pues Ficomic ha decidido sacar provecho de que este año el día de noviembre (festividad de todos los santos) cae en lunes. No es mala idea, ¿verdad?
Por su parte, el **Salón del Cómic de Barcelona** tendrá lugar, como es habitual, en la Estación de Francia, entre los días 6 al 9 de mayo. En la web de *Ficomic* puede verse ya el cartel y la distinta información (que no ponemos porque no tiene mucho que ver con el manga).

Y aunque no es en España, hacemos una excepción ya que es el país vecino. Ya hay fechas para la edición de este año de la **Japan Expo de Francia**. Será los días 2, 3 y 4 de julio en París, concretamente en el barrio La Defense (cuenta con estación de metro). Los que estuvierais pensado veranear por ahí, ya tenéis un motivo más para hacerlo. Entre tanto, ¿volverá a celebrarse en nuestro país alguna edición más de este mismo evento (Japan Expo)?

Y para cerrar las páginas de noticias de este mes, allá va nuestra ración habitual de noticias breves acerca de temas varios:

Empezamos con una noticia que está dando mucho que hablar, y es la decisión de muchas televisiones japonesas de prestigio de codificar su señal de HDTV, a partir de abril, de forma que será imposible realizar grabaciones de los programas que emiten. Se trata de una medida contra la desenfrenada piratería a través de Internet de las series de animación que tienen en antena, pues se da el hecho de que muchas de ellas están ya disponibles para *fansubs* de todo el mundo apenas unos minutos después de haberse emitido en Japón. Sin duda alguna, no es una noticia muy agradable para muchos aficionados... pero al mismo tiempo, planteémonos por un momento: sin duda los fansubs son sólo un recurso para los aficionados cuando determinadas series no son distribuidas legalmente fuera de Japón, pero, ¿de verdad hay necesidad de tal "fansubeo" vertiginoso e inmediato? ¿De verdad necesitamos ver lo que se emite en Japón, sea lo que sea, unos minutos después de haberlo hecho allí?
En cualquier caso, buscando reacciones a la noticia decidimos visitar el foro de una revista de la competencia para ver cómo respondían los que viven de la piratería ante esta noticia, y allí pudimos leer que ya hay una campaña para neutralizar este "anti-copy" y poder seguir pirateando y cometiendo actos ilegales, es decir, fansubeando.

Otro dato muy importante es que parte del Universo Hack se desplazó a España para la presentación del videojuego **.Hack: Infection**. Por supuesto, Minami estuvo allí, y realizó una entrevista exclusiva que os ofreceremos el próximo número.

Como en sus buenos tiempos, la editorial Panini ha puesto a la venta en nuestro país una nueva colección de cromos -con su correspondiente álbum- basada en una serie de anime. En este caso la escogida es **One Piece**, serie de la que ya existe una multitud de artículos de merchandising en varios países europeos como Italia o Alemania y que también comienza a originar artículos similares en el nuestro. Cada sobre de cromos cuesta treinta céntimos (ndM: puf, qué caras estás estas cosas ya... (*NdL: Sí, joder, me acuerdo de cuando el sobre de cromos de futbolistas costaba un duro... ¡Qué tiempos!*)).

El pasado mes de enero se celebró otro año más el festival del cómic de Angoulème. Este año el premio a la mejor serie ha ido a parar a **20th century boys**, la nueva serie de *Naoki Urasawa* (el autor de **Monster**), publicada en Francia por Panini Comics en su líneas Generation Comics. El cómic español también ha recibido su recompensa con el premio al mejor diseño y el premio del público para el segundo tomo de **Blacksad** de *Guarnido* y *Canales*. El premio al mejor guión fue para *Neil Gaiman* por **Sandman. La saison des brumes**.

Joe Menosky, productor, entre otras, de **Star Trek**, parece haber comprado los derechos de **Witch Hunter Robin** a la japonesa Sunrise para hacer una serie de televisión basada en esa misma historia. Desde luego, potencial y un argumento suficientemente original no le faltan a este anime, que podría dar lugar a una serie de imagen real muy atractiva. Ojalá contase con la misma banda sonora que la serie original...

Se dice por ahí que el 11 de mayo aparecerá en DVD en Estados Unidos una precuela animada de la película **Van Helsing**, cuyo estreno en cines está todavía pendiente, protagonizada por *Hugh Jackman*, quien se mete en la piel del famoso cazavampiros de **Drácula**. El tráiler de la película está repleto de hombres lobo y vampiresas a lo **Matrix**, que suponemos no faltarán tampoco en ese *episodio piloto* de animación.

La nueva fecha que se ha propuesto para el estreno de **Ghost in the Shell: Innocence** es el 6 de marzo, es decir, para poco después de cuando leáis esto.

Entre tanto, nos llegan noticias sobre la producción de la película de imagen real de **Initial D** en la que sigue inmerso el director *Tsui Hark*; y es que en el reparto nos hemos encontrado a *Anthony Wong*, un veterano actor de Hong Kong que últimamente viene destacando por sus excelentes interpretaciones en **Infernal Affairs**.

En el momento de redactar estas noticias se celebra el festival de cine de Berlín. La presencia japonesa, aunque fuera de la sección oficial, recae sobre *Takashi Miike*, quien se ha hecho un hueco con su **Zebraman** y **One missed Call** en su camino hacia la conquista de los festivales del mundo (ndM: estos *Munuera*... qué terrorífico lo pintáis, leñe) y sobre *Isao Yukisada* y *Takashi Ishii* por **A day on the planet** y **Hana no tebi**, respectivamente.

El canal *Wowow* japonés viene emitiendo desde hace un tiempo la serie **Mousou** (**Paranoia Agent**), en horario búho (pues lo hace a las 0:05 h, con reposición a las 4:00 h). Y el caso es que los sublimes diseños de esta serie, que corren a cargo de *Satoshi Kon*, se merecen, como mínimo, un vistazo: *http://www.wowow.co.jp/drama_anime/mousou/character.html*

Monster, de *Naoki Urasawa*, se convertirá por fin en serie de televisión. Y, de hecho, el proyecto estará en manos de uno de los más prestigiosos estudios que existen: Madhouse. El director será *Masayuki Kojima*, el guión será de *Tatsuhiko Urahata* y los diseños de *Shigeru Fujita* y *Kitarou Kousaka*, precisamente el mismo equipo que se encargó de la serie de animación **Master Keaton**, otra adaptación de un manga de *Urasawa*; equipo dentro del cual nos encontramos además a algunos de los responsables de la producción **Tokyo Godfathers**, de *Satoshi Kon*, con lo que la calidad está asegurada.

Ya hay fecha para el estreno de la serie de animación de **Gantz**: será durante la primavera de este año.

Esta primavera traerá también a los mercados europeos a unos personajillos que muchos de vosotros recordaréis. Vuelven los **tamagotchi**, esos pequeños dispositivos interactivos que simulaban el comportamiento de una mascota de la cual el usuario debía hacerse responsable. Bien, pues los nuevos tamagotchi incluyen diversas novedades, entre las que destaca la posibilidad de enamorarse unos con otros y tener hijos...

Echando una ojeada a nuestro mercado vecino (el francés) destacamos, en primer lugar, que Generation Comics sigue aumentando su catálogo con obras de calidad. Después del éxito en el festival de historietas de Angoulème de **20th century boys** (de *Naoki Urasawa*), publican una segunda recopilación de historias de *Hiroki Endo. Endo* es autor del manga **Eden** que se publicó de forma incompleta (como era habitual hace unos años) en nuestro país.

Por otro lado, es destacable también el lanzamiento a cargo de Glénat Francia de una historia de un solo tomo de *Minetaru Mochizuki*, el autor de **Dragon head**, titulada **Zashiki Onna** (La dama de la cámara oscura). Se trata de una historia de terror del estilo de **The Ring**.

Y seguimos en el país galo, porque allí no dejan de aparecer obras de *Osamu Tezuka* (algo de lo que aquí, afortunadamente, también podemos presumir, aunque en menor medida). Esta vez la elegida es **Hidamari no ki**, la historia de un médico y un samurai de la era Meiji. La edición es de Tonkam, la misma editorial que se atreve con **MW**, otra historia de *Tezuka*, en la que esta vez se nos presenta a un asesino psicópata en los años 60.

Por su parte, la editorial francesa Casterman se acerca cada vez más al final de **Slam Dunk** con la edición en abril del tomo 27. Casterman es también la responsable de editar en el país vecino **Samurai Deeper Kyo** (en la actualidad se está publicando el tomo 11) y **Shaman King** (tomo 19). Pero la sorpresa de la editorial de cara al mes de marzo es **Le sommet des Dieux**, de *Jiro Taniguchi* (el autor de **El almaneque de mi padre**). Se trata de una obra sobre alpinismo en la que el protagonista, *Fukamachi*, encuentra en una tienda del Nepal una cámara de fotos que parece haber pertenecido a *George Mallory*, el famoso alpinista que subió por primera vez el Everest. Por si fuera poco, *Taniguchi* sigue triunfando en Francia también con la publicación de **Kaze no sho**, un manga sobre samuráis (publicado por Generation Comics).

NACIONAL

Si en el número 46 comentábamos el próximo estreno en las salas de cine francesas de **Panda Kopanda**, ahora tenemos que babear ante el estreno, en esas mismas salas y a lo largo del mes de febrero, de **Horus, Prince du Soleil**, el primer largometraje que dirigió *Isao Tahakata*. Y es que este filme data de 1968, a pesar de lo cual, goza de una calidad técnica sorprendente para la industria japonesa de animación de aquella época. En nuestro país, esta película (conocida popularmente como **Hols, el príncipe del sol**) fue editada en vídeo en los años 80 con diversos nombres (uno de ellos era **La princesa encantada** -y otro de ellos era **El príncipe encantado**; tenían mucha chispa las distribuidoras de los años 80-) y también se ha emitido un par de veces en la autonómica catalana. No obstante, sería impensable que nuestras salas se decidieran a estrenar una película de animación japonesa así de antigua...

Quizás, a la vista de tantas publicaciones y de tantas referencias a la buena salud de que goza el manga en el país galo, seguramente no nos sorprenda un artículo aparecido en el Financial Times, según el cual el manga japonés representa ya el 33% de las ventas de todo el mercado de historietas en ese país. El artículo asegura además que el manga está, de alguna forma, *reviviendo* la afición por los cómics en esas tierras.

Y cerramos nuestra ventanita a Francia de este mes mencionando otro estreno cinematográfico más. **Tokyo Godfathers**, de *Satoshi Kon*, ha sido adquirida en Francia por la distribuidora Gaumont, quien ha manifestado sus intenciones de llevarla a los cines en breve. Francamente, es lamentable que se estrene incluso antes que **Millenium Actress** (la anterior película de *Kon*), cuyos derechos internacionales tiene Dreamworks.

La película de **Naruto**, que se estrenará en Japón en agosto, ya tiene título. Se llamará Daikatugeki!! Yukihime Ninpoujyou Dattebayo.

El 18 de marzo se pone a la venta en Japón el videojuego The Cursed Mask, de la saga **Inuyasha**. Sale de la mano de la compañía Bandai y se trata de un RPG del que destacan sus gráficos tridimensionales que recuerdan a la caricatura y al Super Deformed.

Las tiendas japonesas continúan sacándole provecho a la serie **Get Backers**. Tanto es así que Konami, tras el lanzamiento de **Get Backers Dakkanoku: Dakkandayo Zenin Shuugou** (de escaso éxito y repercusión), está decidida a lanzar un nuevo juego tridimensional basado en esta saga, que promete ataques, combinaciones y combates de gran calidad y con una animación y un guión dignos de la serie de animación en que se basa. Su publicación se prevé para el verano.

El personajillo *Kirby*, todo un clásico de Nintendo, vuelve a las videoconsolas en forma de un juego de plataformas para la GameBoy Advance. Se trata **Hoshi no Kirby: Kagami no Daimeikyuu**, un juego muy divertido y gráficamente muy atractivo (como viene siendo habitual) que en Japón se publicará a finales de marzo y, sin duda, posteriormente lo hará en Europa.

La compañía de videojuegos Atari, tras el éxito mundial del lanzamiento **Dragon Ball Z: Budokai**, tiene prevista la creación de otros cinco nuevos títulos basados en el universo **DBZ**. Todavía hay pocos datos al respecto, pero estos juegos irán previsiblemente destinados a PlayStation 2 y a GameBoy Advance.

En una conferencia celebrada en San Francisco hace varias semanas, la compañía Sega anunció el lanzamiento en Norte América de los juegos **Astro Boy: Omega Factor**, para Game Boy Advance, y **Astro Boy** para PS2. ¿Llegarán a España algún día -algo que no ha hecho la serie de anime de **Astro Boy**, si bien el cómic nos ha llegado recientemente-?

La costa malagueña presenta desde hace poco un atractivo turístico más, al menos para los *nipófilos*. En Torremolinos ha abierto sus puertas el primer hotel de España con estética japonesa, lo cual incluye habitaciones y gastronomía típicas del país del sol naciente. La web del hotel, desde la cual se pueden hacer reservas, es: *http://www.la-luna-blanca.com*

La famosa serie **Área 88**, constituida por tres OVAs de un tremendo atractivo (publicados hace bastantes años en España bajo el sello de Chiqui Vídeo y emitidos también en televisión), vuelve a la actualidad del manganime. Según se ha anunciado, está prevista una serie televisiva de veintiséis episodios basada en esta saga, ambientada en el mundo de los combates aeronáuticos, desde un enfoque un tanto pacifista y que describe sobre todo la belleza de las máquinas voladoras y la soledad humana.

La empresa juguetera Bandai, en conmemoración del vigésimo quinto aniversario de **Doraemon**, ha decidido comercializar, a partir del mes de marzo, un robot con la forma de *Doraemon* que, entre otras funciones, tendrá la habilidad de reconocer voces y hablará más de 750 palabras. Un total de 5000 de estos robots se comercializarán en el año 2004.

El escritor francés *Frank Le Calvez* ha denunciado a Disney y a Pixar (quien, por cierto, acaba de romper su contrato con Disney, precisamente en un momento de fuerte crisis en esta última) por plagiar su obra **Pierrot le poisson clown**, cuyo protagonista es un pez payaso, para crear el filme **Buscando a Nemo**, en donde **Nemo** también es un pez payaso. Según este autor de relatos infantiles, su obra estaba terminada ya en 1995, si bien no se publicó hasta 2002, tras varios años de intentar ceder los derechos del relato a diversas productoras de animación francesas. Las acusaciones de *Calvez* serán atendidas el día 17 de febrero por un tribunal francés.

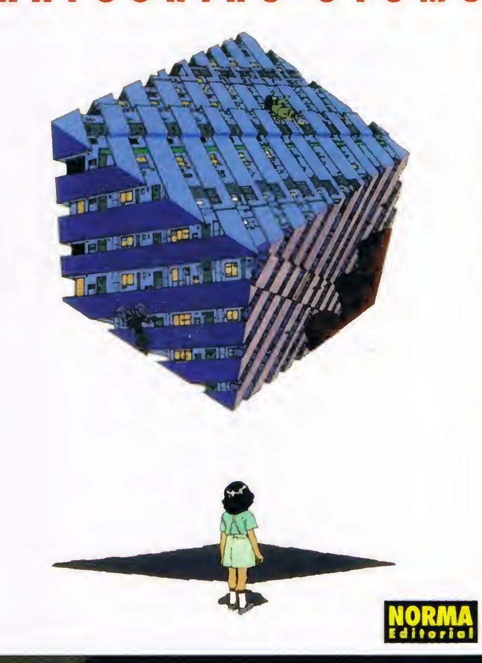
La firma juguetera americana Mattel se ha hecho con los derechos para poner a la venta en América y Europa diferentes juguetes basados en la serie **MegaMan NT Warrior**, basada en el videojuego **MegaMan** (todo un clásico de Capcom) y en el cómic publicado por Shogakukan. Este anime ha empezado a emitirse recientemente en EE.UU., y no sería raro que acabara en nuestras pantallas tarde o temprano, americanizado (o no).

La juguetera norteamericana Hasbro ha acordado convertirse en la licenciataria para Estados Unidos de los juguetes basados en **Rave Master**, una serie de animación japonesa cuyo estreno en el Cartoon Network americano está previsto para este año. El manga en que se basa **Rave Master** cuenta con 21 volúmenes, y ha originado, además de la serie de anime, diversos videojuegos, juguetes y otros productos. La serie relata las aventuras de *Haru Glory* y sus dos compañeros, que buscan por todo el mundo las piedras Rave, que les permitirán derrotar al malvado *Shadow Guard*.
La misma empresa, Hasbro, será también la encargada de producir y distribuir en EE.UU. diversos artículos de merchandising de otro manga japonés, **Duel Monsters**, cuyo anime está a punto de estrenarse en las pantallas americanas y cuyo cómic se publica desde hace escasos meses en dicho país.

El filme japonés **Twilight samurai** ha sido elegida como candidata al *Oscar* a mejor película de habla no inglesa. Dirigida por *Yoji Yamada* y protagonizada por *Hiroyuki Sanada* (el samurai experto en espada en **El último samurai** y el exmarido de la protagonista en **The ring**), se ubica en los últimos días de la era *Tokugawa* y habla de un samurai de clase baja que se queda viudo con dos hijas pequeñas y una madre senil. Otro punto de vista sobre los samuráis, que destaca por su sensibilidad y sus correctas interpretaciones.
Por otra parte, también el actor *Ken Watanabe* estará presente en los *Oscar*, pues ha sido convocado como candidato a mejor actor secundario por **El último samurai**.

Y con esto y un dorayaki (bueno, digamos el típico *bizcocho*, para que rime), hasta el número cuarenta y ocho.

PESADILLAS de Otomo



La amenaza invisible

Una gigantesca urbanización de Tokyo se está convirtiendo en la tumba de sus habitantes. Aunque la muerte de algunos de los vecinos pueda parecer accidental o fruto de un suicidio, la acumulación de más de 20 víctimas en la enorme colmena de apartamentos desconcierta a la policía.

El inspector *Yamagawa*, al frente de un joven equipo de investigadores, ha estado explorando y descartando todas las hipótesis razonables, hasta verse obligado a aceptar la misma conclusión que formuló en su día el detective de ficción *Sherlock Holmes*: "*Una vez que se descarta lo imposible, lo que queda es la verdad por improbable que parezca*". Así empieza **Pesadillas**, un cómic que *Katsuhiro Otomo* publicó en Japón entre 1980 y 1982, y que Norma Editorial reeditó en España a finales del año pasado.

Sin una triste pista que llevarse a la boca, los policías recurren a un médium, un antiguo monje que oficia exorcismos en la capital. El espiritista sólo consigue acercarse unos metros hasta la gigantesca masa de cemento antes de que le invada una sensación de pánico. "*Jamás había sentido algo así*", dice, temblando y bañado en sudor frío. Huye despavorido y deja atónito al detective con una advertencia: "*¡Tenga cuidado con la niña!*".

Las muertes, horribles y sin sentido aparente, se suceden entre tanto en un vecindario en el que ya nadie confía en nadie. En la plaza frente al edificio, donde juegan los niños y reposan los ancianos, habitantes del bloque comadrean sobre algunos de los vecinos más conflictivos, sin sospechar que su verdugo en potencia está a escasos metros de ellos.

El viejo *Cho-san* toma el sol sentado solo en un banco de la plaza. En su rostro lleno de arrugas puede verse la expresión de un niño. El tiempo le ha arrancado su buen juicio y ahora piensa y se comporta como un crío caprichoso. Nada demasiado fuera de lo habitual, si no fuera porque su mente senil atesora un poder capaz de reducir a escombros las miles de toneladas de acero y cemento que componen la urbanización. La capacidad de desplazar objetos con el pensamiento, de volar y materializarse allí donde le plazca, de leer las mentes y controlar la voluntad de las personas son algunas de las habilidades de este anciano que, sin clara conciencia del bien y el mal, usa sus dones para satisfacer caprichos infantiles como obtener nuevos juguetes o robar caramelos... Sin importarle si para ello debe matar a su propietario.

Las vidas de la mayoría de los pobladores de los bloques no son para *Cho-san* más relevantes que las de las hormigas y, como a ellas, puede exterminarlas con sólo proponérselo. Sólo hay una excepción.

La joven *Etsuko* no ha cumplido aún los diez años, pero es al menos tan poderosa como el viejo *Cho-san*. Ambos conocen las habilidades sobrenaturales del otro, y desde el día en que ella se mudó a los bloques saben que están condenados a enfrentarse. "*Tus bromas son de muy mal gusto*", dice *Etsuko* al anciano, después de evitar que este usara su don para lanzar a un bebé por una ventana, sólo para ver cómo se aplastaba contra el suelo. La niña no está dispuesta a tolerar más muertes, mientras que *Cho-san* está deseando eliminarla para que la urbanización vuelva a ser de nuevo su patio de juegos particular.

La batalla se librará en el hormiguero humano que componen los edificios de apartamentos. Nadie de los cientos de personas que viven allí está advertido de lo que puede suceder, por lo que la pelea entre estos dos fenómenos de la naturaleza puede desencadenar una verdadera masacre.

Examinando mentes

En **Pesadillas**, *Katsuhiro Otomo* (Miyagi, 1954) explora una idea que años después se convertirá en uno de los ejes de **Akira**, la obra que le dio fama mundial gracias a la soberbia adaptación al dibujo animado que él mismo dirigió en 1987. Se trata de intentar plasmar en viñetas qué sucedería si una cantidad ingente de poder, la capacidad de eliminar ciudades y someter a los seres humanos a voluntad, fuera a parar a las manos de simples personas. El resultado de ver a niños o ancianos seniles, en el cómic que nos ocupa, o a adolescentes traumatizados (como el joven *Tetsuo* de **Akira**) aniquilando a decenas de personas sólo con un pensamiento, en un momento de ofuscación o de rabia, es simplemente sobrecogedor.

El dibujo de *Otomo* es a estas alturas harto conocido entre los aficionados al cómic japonés. Sobrio y detallista al mismo tiempo, conduce en cada viñeta la atención de los lectores, sin permitir que nada accesorio distraiga la atención. Las escenas simples se combinan con tremendas imágenes que demuestran unos recursos expresivos casi ilimitados, como las magníficas secuencias en que se ve a los protagonistas haciendo uso de sus poderes. Lo más destacado del dibujo de **Pesadillas**, sin embargo, es que logra transmitir la sensación opresiva y claustrofóbica de los pasillos del colosal bloque de pisos y de sus centenares de apartamentos cortados por un único patrón.

La reedición española de **Pesadillas** reúne en un solo volumen la historia que Norma publicó años atrás en tres libros y en un formato mayor (y a un precio de los típicos de Norma). Notas al pie de página ayudan a los lectores a entender las escasas referencias a la cultura japonesa de un cómic sin duda no apto para niños por su complejidad y grandes dosis de violencia, pero sí recomendable para todo tipo de público adulto.

RaHulk Ramírez



Excel Saga

¿Sólo se basan en locuras?

Hay series que pasan sin pena ni gloria por nuestro país. Series que aunque no disgustan, tampoco calan muy hondo... salvo para unos pocos. Y esos pocos están de enhorabuena, pues una de esas series ha sido rescatada, tras varios tumbos por ahí, por el canal musical MTV. Estamos hablando de Excel Saga.

Esta serie, que en España podemos disfrutar tanto en manga como en anime gracias a Selecta Visión, se está emitiendo en la actualidad por el canal de pago MTV. Es decir, que si tienes dicho canal podrás disfrutar de los 26 capítulos de que consta la animación de este manga de *Koshi Rikdo*, quien tuvo una idea muy original de hacer un manga tan tonto como **Excel Saga**, donde las risas están aseguradas y más las burlas/parodias/homenajes que hace de **Doraemon, Sailor Moon, Dragon Ball** y un buen montón más.

Movimientos paranoicos

Nada más empezar el capítulo uno, nos sorprendemos viendo a la protagonista... ser atropellada por un camión mientras sale de la escuela. Sin embargo, es la protagonista, así que ese y no otro es el argumento que utiliza *Ish-san* para resucitarla.

Tras esto es llevada Across, una organización cuyo líder, *Il Palazzo*, quiere dominar el mundo, para lo cual encomienda varias misiones de lo más variopinto a nuestra querida (y simple) *Excel*. Por ejemplo, la primera es nada más y nada menos que cargarse al creador de la serie, *Koshi Rikdo*.

Pero para añadir más salsa a la serie, poco a poco van apareciendo diversos personajes secundarios que ayudarán a que este título sea un poco más loco cada vez, como *Hyatt*, *Nabeshin* o *Pedro*. ¿Que quiénes son? Seguid leyendo...

Ese "pedacho" de manga que cruza la calle...

Como el artículo se centra en la parte animada, reseñar aquí que el manga ha visto la luz en España de mano también de Selecta Visión, en tomos de algo menos de 200 páginas con sobrecubierta, estilo occidental de lectura (el nuestro de toda la vida, vamos), y ese precio tan alto con el que Selecta nos alegra siempre en sus mangas...

Ficha del Instituto Psiquiátrico

Excel: Es el personaje principal de la serie, una chica rubia de ojos verdes, joven y de bastantes pocas entendederas, que idolatra a su jefe *Il Palazzo*.

Hyatt: Es otra de las chicas que trabaja para *Il Palazzo*, aunque esta es una princesa que proviene del espacio y que vino en una nave toda llena de Puchu (que son como ositos). Tiene la particularidad de no ser especialmente saludable, por lo que siempre está pálida y con ataques que la llevan al borde de la muerte.

Il Palazzo: Guaperas de pelo blanco y con gafas, es el jefe de Across, tiene poca paciencia, y su intención es conquistar el mundo.

Menchi: Es el perrito de Across (parece un gato más que un perro), y la comida de reserva de *Excel*, por lo que el pobre está en continuo peligro de ser devorado. Memorable su canción del ending.

Pedro: Un pobre inmigrante brasileño que trabaja en Japón para mantener a su familia al que *Excel* mata por accidente. Sin embargo, *Ish-san* le da una oportunidad... o no.

Ish-san: Viene a ser la gran voluntad del universo, y por tanto es capaz de resucitar a los que mueren en la serie. Y, aparte, se aprovecha de la potencia sexual de *Pedro*...

Nabeshin: Personaje sorpresa, sorprendente y sorpresivo donde los haya que intenta evitar el dominio de *Il Palazzo*.

Puchu: Son los marcianitos que llegan con Hyatt, y pese a su aspecto adorable, son más bien tirando a malos malosos.

Hay muchos más personajes, pero entre el espacio y lo absurdo de cada uno mejor que veáis la serie y los conozcáis por vosotros mismos...

Opinión gratuita

La verdad es que la serie es aceptable, ya que está bastante bien para reírse un rato. Y ya.

El dibujo está relativamente curradillo... El opening (llamado Ai Sincere Heart) es medianamente bueno (aunque la tos de *Hyatt* sobra)... Pero lo que más mola es el ending, Aishu no borero, que canta *Menchi*.

En fin, que aquí se ha esbozado un poco, pero que si queréis poder juzgar por derecho propio, aprovechad que es una de esas series que van rebotando de un canal a otro y vedla cuando podáis (o compraos el manga o la edición en DVD, que también).

Kasuki e Isadora



SHAMO
GALLO DE PELEA

"S*i crees que tu vida es un infierno...Es porque no conoces la de Ryo Narushima*". Con esta frase, Otakuland Ediciones nos presenta este desconocido manga, bajo su sello Otaku Mangas. Con *Akio Tanaka* en los lápices y *Izo Hashimoto* en el guión, Shamo: Gallo de pelea nos ofrece una historia básicamente de artes marciales, pero alto, no os imaginéis algo como **Noritaka**, porque ahora descubriréis que la historia de *Ryo Narushima* es muy distinta...

De la élite a la perdición

Ryo es un estudiante brillante que con 16 años ya ha conseguido entrar en la universidad más prestigiosa de todo Japón (muy famosa últimamente gracias a **Love Hina**, la tan cacareada *Tokyo Daigaku "Todai"*). Vive tranquilamente con sus exigentes padres, pertenecientes a la élite de la sociedad, y con su hermana *Natsumi*. El problema llega cuando, en un caluroso día de verano, *Ryo* asesina a sus padres en un ataque de locura injustificada. Nadie sabe la razón, quizás era que se sentía demasiado presionado por ellos y no podía más, pero la cuestión es que el suceso sacude a todo Japón y *Ryo* es llevado a un reformatorio. Ya allí, *Ryo* es tratado cruelmente por los educadores del centro y demás reclusos (lo llaman parricida continuamente, y bueno, tampoco es para menos...). Los únicos en quien puede confiar, por así decirlo, es en los dos chicos que fueron internados con él, *Junya Mochizuki* e *Isao Kaneyama*, arrestados por robo y destrucción de bienes respectivamente. El comité de bienvenida del reformatorio, liderado por la pareja de gays *Masa* e *Hiromi*, les harán mil y una perrerías sexuales, cebándose especialmente en *Ryo* (prefiero no entrar en detalles, supongo que ya os lo imagináis). El caso es que *Ryo* es maltratado sin piedad todos los días y poco puede hacer, dada su débil constitución.

Pero la cosa cambiará cuando empiece a recibir clases de karate del maestro *Kurokawa*, un preso con cadena perpetua que imparte karate entre los chavales internados. Al principio nuestro protagonista no se llevará más que palos y más palos, pero rápidamente *Kurokawa* se percata de las posibilidades de *Ryo* en las artes marciales. Haciéndole pasar por un duro entrenamiento diario, *Kurokawa* hace del protagonista todo un portento de la lucha, cosa que él aprovecha para vengarse de *Masa* primero e *Hiromi* después, dejándolos a los dos poco menos que maltrechos. Poco a poco *Narushima* se va haciendo respetar en el reformatorio, puesto que sus habilidades con el karate se van haciendo evidentes.

Natsumi visita a su hermano en el correccional para decirle que "gracias" a que él mató a sus padres, ella ha tenido que ponerse a trabajar de prostituta (¿no encontraste ningún trabajillo mejor, chica? >_<U) puesto que el resto de su familia no ha querido hacerse cargo de ella por ser hermana del parricida más conocido del país. Aun así, *Ryo* le promete que en cuanto salga de allí la protegerá, aunque *Natsumi* ya le ha declarado abiertamente su odio por cómo le ha destruido la vida. Y encima los demás chicos del lugar empiezan a ver a *Narushima* como a alguien peligroso y se endurecen todavía más con él, incluso amenazan con matarlo. ¿Logrará el protagonista aguantar hasta que transcurran los 2 años en los que será puesto en libertad?

¿Vale la pena?

Shamo: Gallo de pelea empezó a publicarse en Japón en 1998, bajo el sello Futabasha (editorial de **Shin Chan**, entre otras) y su extensión es de 18 tomos. Sólo con leer las 20 primeras páginas nos daremos cuenta de que NO es una serie para todos los públicos precisamente, puesto que su contenido es bastante fuerte y difícil de digerir en ciertos momentos -tranquilos que en el dorso pone bien claro "para adultos"-. El dibujo de *Akio Tanaka* es realista y detallado, con un gran trabajo en los fondos y personajes. El guión por su parte no es la octava maravilla del mundo, pero cumple su función.

En general un buen manga, ideal para lectores adultos interesados en las artes marciales, retratadas magníficamente en las páginas de *Shamo*. Si os interesa el tema y os gusta la sangre (advertencia: contiene momentos francamente desagradables XD) dadle una oportunidad.

Por último, un punto para Otakuland, que ya no pone el nombre del traductor *Emilio Gallego* en la portada de sus mangas. Y es que en ocasiones parece que el manga en cuestión esté realizado por este señor, en vez de por su legítimo autor...

Óscar Ulloa [AOSHI]





Kai Doh Maru



Llega un anime que mezcla muchos géneros, pues magia, acción, fantasía y brujería se entremezclan en la vida del protagonista.

A veces las empresas españolas nos traen títulos conocidos y esperados. A veces no. Y dado que nos encontramos ante algo que parece encajar mejor con lo segundo, sería cuestión de hacer un ligero repaso a este recién llegado DVD.

Una leyenda convertida en OVA

Bien es sabida la existencia de multitud de leyendas y mitologías en el mundo asiático, así que no sorprenderá demasiado que este anime que nos ocupa esté inspirado en una de estas mitologías, en concreto en la "Leyenda de Kintaro".

Cuenta la leyenda las aventuras de *Sakata no Kintaro*, un niño criado salvajemente en una pequeña aldea al pie del Monte Kintoki que debido a su carácter activo, y a medida que crecía, desarrolló una fuerza sobrehumana. Además, de mayor *Kintaro* cambió su nombre por el de *Kintoki* (igual que el monte donde se crió).

Un día, *Yorimitsu Minamoto* (también llamado *Raiko*), gran noble de la familia *Minamoto*, se encontró con gran sorpresa ante el fuerte y atractivo joven *Kintoki*, brindándole entrar a formar parte de su servicio. Kintoki aceptó la proposición y, en Kyoto, estudió y se entrenó en las artes marciales hasta pasar a la historia como uno de los cuatro guerreros más fuertes de Yorimitsu (parte a la que se refiere el OVA). En esta leyenda, nuestros protagonistas corren mil y una aventuras combatiendo contra brujas y seres sobrenaturales, pero, en lo que se refiere al anime, solamente se ha seleccionado una pequeña fracción del mito. También cabe comentar que, aunque el anime se basa en la leyenda anteriormente citada, no es totalmente fiel, ya que cambia algunos aspectos de la historia; por poner algún ejemplo, citaremos el hecho de que *Kintoki*, en el anime, es una mujer que se cría como un chico.

Animación llena de fantasía medieval

La historia se desarrolla en el Japón medieval. Después del asesinato de sus padres a manos de su tío, *Kintoki* (también conocida como *Kaidohmaru*), huye a las montañas para refugiarse. Una vez allí, es encontrada por *Raiko*, hombre honorable que lucha por la paz de Kyoto. *Kintoki* es acogida por *Raiko* y criada como un chico, es más, casi nadie sabe que es una chica. Viviendo entre guerreros, nuestra protagonista aprende artes marciales y se convierte en una experta samurai, convirtiéndose así en uno de los cuatro caballeros al servicio de *Raiko*. Su principal deber ahora es el de proteger a su señor y su país de la multitud de espíritus malignos que están surgiendo.

Aunque *Kintoki*, ahora con 17 años, empieza a tener sensaciones que anteriormente no había tenido; hablamos, por supuesto, de cosas como el amor, amor por *Raiko*, quien desconoce por completo sus verdaderos sentimientos. Nuestra protagonista descubre que sus nuevas emociones causan una tormenta de celos e ira en otra mujer ligada a su pasado, la princesa *Ouni* que, cegada por los celos y dominada por fuerzas ocultas, pretende acabar con *Raiko* y con la ciudad de Kyoto.

Dime el color y te diré la situación

Los creadores de **Kaidohmaru** han sabido plasmar la sensación de cada escena jugando con los colores. A lo largo de la historia veremos diferentes tonalidades en el color de la animación, y todo ello para indicarnos y poder diferenciar la sensación de cada momento. Generalmente el OVA posee una tonalidad pastel (colores suaves y claros), pero en escenas de acción, la tonalidad resalta para plasmar mayor tensión, y así los colores, generalmente suaves, se van acentuando conjuntamente con la tensión del momento. También cabe mencionar la utilización de efectos y animaciones 3D que se intercalan perfectamente en las escenas de la animación y que aportan gran vistosidad al conjunto.

Kaidohmaru en España

Tenemos la suerte de que Selecta Visión nos brinda en este año 2004 la edición en DVD de **Kaidohmaru.** Esta edición, además del OVA, incluye los idiomas en Dolby Digital 5.1 español, inglés y japonés; subtítulos en español; y algunos extras como fichas técnicas, datos de producción, diseño de personajes, entrevista con el director y staff, trailer japonés y una galería de imágenes.

Jordi Nadal
(gracias a **Ota** por la información)





El Guerrero Samurai ataca de nuevo

(El de verdad, no la cosa esa yanky con barba...)

Con motivo de la edición en España de la película en DVD de *Kenshin*, aprovechamos para dar un repaso a todas las sagas y a comentar un poco el trasfondo de la historia.

Una historia que mezcla ficción con realidad

Antes de meternos de lleno en las distintas aventuras de *Kenshin*, y para una mejor percepción de todo lo que rodea a nuestro protagonista, hay que desmembrar varias partes del entramado. Primeramente decir que en la historia en la que se desarrolla **Kenshin**, prácticamente todos los eventos nombrados, guerras e incluso la mayoría de los personajes que aparecen como trasfondo histórico de la trama son reales; como ejemplo, cabe destacar a *Hajime Saito*, que tal y como en la ficción, fue capitán de la tercera división de los *Shinsengumi*, y posteriormente, jefe de policía en la era Meiji. Aunque la figura de *Kenshin Himura* no es un personaje que existiera en el pasado, sí es verdad que el creador de la obra, *Nobuhiro Watsuki*, se inspiró ligeramente en la figura de *Genzai Kawakami*, personaje histórico real, y uno de los cuatro grandes asesinos de la época Edo. Cuenta la historia que *Genzai*, de frágil aspecto, tras ayudar a instaurar la era Meiji fue traicionado por el nuevo gobierno, que lo ejecutó en el año 1871.

Visto lo visto, es mejor que, para entender mejor la trama de **Kenshin**, comentemos algunos datos históricos en los que se desarrolla la historia. Estamos en los primeros años de la restauración imperial, los samuráis ya no tienen el estatus de antaño, debido a la abolición del uso de la espada. La mayoría de ellos se encuentra viviendo en la pobreza, aunque otros intentan sacar partido a sus habilidades, bien dedicándose a la vida de asesino, o bien creando escuelas de enseñanzas marciales. Debido a la prohibición del uso de espadas se crea el Kendo, arte marcial basado en la esgrima, pero que sustituye la peligrosa espada de acero por una de madera, arma más acorde con las nuevas leyes del imperio.

Un manga con muchas espadas... (1994)

Rurouni Kenshin apareció por primera vez en el semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha a mediados de 1994. Nuestro protagonista estuvo más de cinco años en el mundo del cómic, siendo recopilados un total de 28 tomos dentro del sello Jump Comics. En España, hemos tenido la suerte de disponer de la totalidad del manga, editado de la mano de Glénat, en 28 tomos de 192 páginas a 7´20 euros cada uno y con sentido de lectura oriental.

Y llegó la serie... (1996)

Aprovechando el éxito del manga, Sony y Fuji TV crearon conjuntamente una serie de 94 capítulos (62 basados en el manga) + un capítulo especial (nº 95). El primero de los mismos se estrenó en Japón el miércoles 10 de Enero de 1996 en Fuji TV. La serie finalizó en 1998 y,

aparte de su gran calidad en la historia, banda sonora o animación, destacaron sus openings y endings interpretados por cantantes de moda en Japón. En España, y de la mano de Sony, también hemos podido disfrutar de las aventuras de *Kenshin* en Canal +.

La serie comienza cuando *Kaoru Kamiya*, maestra de Kendo y dueña de un dojo (escuela de aprendizaje marcial), busca al famoso asesino "Battousai el carnicero", el cual está aterrorizando la ciudad con sus fechorías (para colmo usando el estilo de la Escuela Kamiya). En la búsqueda, *Kaoru* se topa con *Kenshin*, que tras poder comprobar el mal carácter de la chica, le dice que es un simple vagabundo. Cuando por fin la chica encuentra a *Battousai* y comienza la lucha, *Kenshin* salva a *Kaoru* del que resulta ser un suplantador, que utilizaba el nombre del famoso asesino para su propio beneficio. Tras este incidente y a medida que avanza la trama, podremos comprobar que el famoso asesino conocido como "Battousai" no es otro que *Kenshin*, el vagabundo que *Kaoru* se encontró y que hospedó posteriormente en su dojo. *Kenshin* está arrepentido de todos los asesinatos que cometió en el pasado, y ahora ha hecho un juramento de nunca volver a matar, y al mismo tiempo, defender a los más débiles, por lo que *Kenshin* siempre lleva consigo una espada, con la peculiaridad de tener el filo invertido, evitando así el poder matar de nuevo.

A medida que avanza la historia, se van uniendo al dojo personajes con los mismos ideales de paz. De esta manera, nos encontraremos con *Yahiko Mioujin*, huérfano de una importante familia Samurai, al que *Kenshin* rescata de un grupo de Yakuza (mafia japonesa); o *Sanosuke Sagara*, un joven rudo que, aunque en un principio tiene otras intenciones en contra de *Kenshin*, finalmente encontrará un gran apoyo en nuestro protagonista. Uno de los puntos más importantes de la historia es cuando *Kenshin* regresa a Kyoto para luchar contra *Makoto Shishio*, el asesino que tomó el cargo de *Kenshin* cuando este se retiró. *Shishio* planea tomar el control de Japón con un grupo de guerreros llamados Jyuppongatan (los diez espadas).





Después de la serie vino la película... (1997)

Kenshin el vagabundo: Réquiem por los patriotas de la restauración (Rurouni Kenshin Ishin Shishi He No Rekuiemu)

Con prácticamente el mismo staff de la serie, la película se estrenó el 20 Diciembre de 1997 y tiene una duración de 90 minutos. En España por fin tenemos la edición en DVD que acaba de salir en Enero de manos de Selecta Visión. En la edición española podemos encontrar un nuevo master digital con los idiomas 5.1 en español y 2.0 en japonés. Como extras, la edición española añade curiosidades, datos de producción, historia del anime y un pequeño juego de preguntas.

La película comienza cuando nuestros protagonistas, en Yokohama, se encuentran con un individuo (*Shigure*), también con espada, que ha salido en defensa de una joven a manos de marineros americanos, y al que *Kenshin* no duda en echar una mano. *Shigure* y *Kenshin* no tardan en entablar una amistad, ya que ambos, aunque anteriormente fueran asesinos, aparentemente quieren un presente en paz y armonía. Las verdaderas intenciones de *Shigure* son las de dar un golpe de estado para acabar con el nuevo gobierno de la era Meiji, y para ello está reclutando jóvenes. Incluso *Yahiko*, con ansias de venganza por el asesinato de sus padres en el pasado, quiere colaborar en el plan de *Shigure*. *Kenshin*, en contra de más derramamientos de sangre, retoma el camino a Tokio para detener a *Shigure*, ¿lo conseguirá...?

La cicatriz en forma de cruz... (1999)

Rurouni Kenshin: Reminisence *(OVA I/1-4)*
En 1999 salió en Japón la primera serie de OVAs de **Rurouni Kenshin**, con un total de 4 capítulos de 26 minutos cada uno. Con un pequeño cambio en el staff, salió al mercado un producto con un diseño de personajes bien diferenciado del que habíamos visto hasta la fecha, pero no obstante, con una animación soberbia. En España esta serie de OVAs fue editada por Selecta Visión a un precio de 21 euros el DVD y 12 euros el VHS. La edición española, además de los OVAs, incluye los idiomas en estéreo español, francés y holandés; los subtítulos en francés y holandés; y algunos extras como galerías de imágenes, glosario o cuadro histórico.

La primera serie de OVAs nos narra historias verdaderamente interesantes sobre la vida de *Kenshin*, como por ejemplo su niñez, el entrenamiento que siguió para convertirse en el más grande espadachín, su maestro, o cómo le hicieron su famosa cicatriz en forma de cruz.



El desenlace final... (2001)

***Rurouni Kenshin: Seisohuen** (OVA II/1-2)*
En el año 2001 apareció en Japón la segunda y última serie de OVAs, comprendidas en dos capítulos. En España Selecta Visión editará estos OVAs a lo largo del presente año 2004.

Estamos ante el verdadero desenlace de la historia. Han pasado los años, *Kenshin* ya no utiliza la espada y ha decidido no volver a luchar más desde hace años. Nuestro protagonista ha tomado como esposa a *Kaoru* y tienen un hijo llamado *Kenji* (es idéntico a *Kenshin* de joven). *Yahiko* ya es mayor y entrena con el hijo de *Kenshin*. Todo parece ser perfecto hasta que *Kenshin* es llamado de nuevo para defender la paz de Japón. Una historia llena de amor y recuerdos, y lo que es más importante, la última aventura de *Kenshin*.

Kenshin en tu Playstation

Como era de esperar, y después del enorme éxito de **Kenshin** en Japón, SCEI compró los derechos de la serie para crear videojuegos de la consola Playstation. En concreto se crearon dos videojuegos que os comentaremos a continuación.

Rurouni Kenshin: Ishin Gekitouhen
Estamos ante un juego de lucha 3D cuyo lanzamiento en Japón fue el 29 de Noviembre de 1996. Disponemos de tres modos de juego bien diferenciados: Modo Historia, en el que de manos de *Kenshin* lucharemos y visualizaremos entre combate y combate vídeos del anime desde su inicio; Modo Vs. (Versus), en el que podemos enfrentarnos dos jugadores a la vez; y modo Vs. Com (Versus Computer), en el cual nos batiremos contra la inteligencia artificial (que no es mucha) de la consola. Podremos elegir de entre tres tipos de dificultad para jugar: fácil, medio y difícil.

Excepto en el modo historia, que empezaremos a jugar con *Kenshin* obligatoriamente, en el resto de modos disponemos de siete personajes a elegir de entre *Kenshin Himura* (nuestro protagonista), *Sanosuke Sagara* (compadre de *Kenshin*), *Jinne Udo* (llamado Sombrero Negro y primer "malo" fuerte que se enfrenta a *Kenshin* en el anime), *Hyottoko* (miembro del grupo Oniwabanshuu con aspecto gigante y obeso, con un barril de gasolina en la espalda, en el juego más bien parece un saco de patatas que otra cosa XD), *Han´nja* (ninja enmascarado y miembro del Oniwabanshuu), *Shikijo* (hombretón musculoso y con una bola de acero, también miembro del Oniwabanshuu) y *Aoshi Shinomori* (líder del grupo de luchadores Oniwabanshuu).

En el juego existen dos personajes ocultos, podemos desbloquear a *Kaoru* pasándonos el juego en modo historia o modo Vs. Com; y podremos manejar a *Hajime Saito*, si finalizamos el juego con la máxima dificultad, aparte de también conseguir nuevos vídeos adicionales.

Una vez comentadas las opciones generales del juego, y sus personajes, pasemos a comentar los gráficos. Recordemos que este juego vio la luz en el 96, con lo que evidentemente está a años luz con respecto a los juegos que editan a día de hoy. Los personajes están muy poco detallados, creados bruscamente por pegotes a modo de polígono, y no poseen más de tres o cuatro colores en total (y si los poseen no se aprecia). Aparte de lo mencionado, cabe destacar la deformidad de los polígonos que generan a cada personaje, y la lentitud y poca sensación de movilidad que ofrecen los luchadores. Para colmo de males, los polígonos, en determinados movimientos, se entremezclan toscamente.

En definitiva, el juego que nos ocupa es del tipo sin jugabilidad que nos podemos finalizar simplemente presionando repetidas veces el botón de patada o puñetazo (a vuestro gusto) y que lo único que lo salva son las animaciones que posee.

Rurouni Kenshin: Meiji Kenyaku Romantan: Juuyuushi Inbou Hen
Este nuevo título de SCEI salió a la venta el 18 de Diciembre de 1997 en Japón, justamente un año después del anteriormente citado. Nos encontramos ante un RPG (juego de ROL), y como bien es sabido, este tipo de juegos poseen



infinidad de horas de entretenimiento, por lo que citaremos las características más destacadas. Lo primero que cabe reseñar son los personajes, en versión "Super-Deformed" (ya sabéis, pequeños y cabezones), con los que nos podremos mover a nuestro antojo a lo largo de infinidad de escenarios perfectamente detallados. Nuestra misión consiste en explorar, rebuscar, hablar y combatir en multitud de ocasiones mientras, a lo largo del juego, se nos desvelan nuevos objetivos. La diferencia más apreciable (aparte del argumento) con respecto a otro RPG es sin duda la modalidad de combate, en la que tendremos la posibilidad de descubrir el ataque de nuestro enemigo, para así, contrarrestarlo. El único inconveniente de este juego es que está enteramente en japonés, y para poder comprender la trama, es imprescindible entender dicho idioma.

Jordi Nadal







Say Hello BLACK JACK

Recupera el espíritu de Black Jack

La editorial Glénat comenzó a publicar el pasado Salón del Manga de Barcelona el manga Say Hello to Black Jack, obra seinen de temática adulta centrada en el mundo de la medicina japonesa que narra todo tipo de corrupción que existe en torno a ella.

El manga es de *Syuho Sato*, autor totalmente desconocido en nuestro país, y cuenta con el asesoramiento de *Ken Nagaya*, médico perteneciente al Centro de Investigación sobre información médica que ha publicado diversos estudios de medicina. **Say Hello to Black Jack**, cuyo nombre original es **Black Jack ni yoroshiku,** comenzó a ser publicado en Japón en Junio de 2002, en la Weekly Morning de la editorial Kodansha. Gracias al éxito obtenido, la televisión TBS (Tokio Broadcasting System) en Abril de 2003 decide emitir una serie de imagen real basada en la obra que cuenta con actores muy conocidos en Japón. Ha sido publicado además en versión taiwanesa con el nombre **Yi Jie Feng Yun.** Es un manga muy perfeccionista y trabajado, con una gran labor de investigación de fondo, aunque tiene algunos fallos como ya comentaremos más adelante.

El título hace un homenaje a la magnífica obra de *Osamu Tezuka* llamada **Black Jack**, manga centrado en la medicina ya que el propio *Tezuka* fue médico. Con un dibujo muy cuidado donde prima la expresividad de los personajes y el sentimiento de angustia que puede llegar a flotar en el ambiente, el manga es uno de los de mayor calidad gráfica de los últimos tiempos en nuestro país.

La edición española está muy cuidada, en formato tomo de 208 páginas, algunas de ellas a color, y con sobrecubierta y sentido de lectura oriental. Cuenta con la magnífica traducción de *Marc Bernabé* y *Verónica Calafell*, y asesoramiento de una servidora. La edición es de gran calidad, con un magnífico trabajo de impresión. Debemos darle un gran voto de confianza a pesar de su precio ya que tanto la historia como la edición lo merecen. Cada tomo tiene un subtítulo así que, por ejemplo, el primer tomo se llama **Servicio de cirugía** y el segundo **Servicio del Sistema Circulatorio** según la rotación del protagonista.

SAY HELLO BLA

El cirujano

El autor, *Syuho Sato*, no es muy conocido en nuestro país, aunque en Japón se ha ido ganando un nombre con tan sólo tres obras publicadas. Nació en 1973 en Hokkaido y desde pequeño deseó convertirse en mangaka. Acudió a la Universidad de arte de Musashino y estuvo trabajando como asistente hasta que debutó con su primera obra, **Umizaru**, escrita por *Komori Youichi* con un total de 10 tomos que publicó en la revista Young Sunday. En 2002 publica en la revista Weekly Morning **Say Hello to Black Jack**, con el que logra un premio en el año 2002 en el Media Arts Festival. Y dada su juventud, parece que aún nos queda mucho por descubrir de este hombre...





SAY HELLO BLACK JACK

Historias de médicos y enfermos

Eijiro Saito es un joven recién licenciado en medicina que está realizando las prácticas en el prestigioso Hospital Universitario Eiroku. Su mayor deseo es convertirse en un buen médico pero debe sobrevivir al hambre, ya que en las prácticas, además de trabajar mucho y casi no dormir, cobrà una miseria con la que no puede mantenerse. Para solucionarlo debe trabajar en guardias nocturnas de urgencias donde se establece un sistema de pago según los puntos otorgados a cada caso, es decir, según la cura realizada dan más o menos puntos y estos se traducen en dinero, cobrando mucho más que en las prácticas. Sin embargo no ha realizado prácticas durante la carrera por lo que no está preparado para ejercer tal profesión.

Al principio está junto al *Dr. Ushida*, quien lleva el mando de los procesos curativos, pero pronto lo dejan solo en una guardia nocturna y se ve incapaz de realizar nada ante un paciente grave. Se queda paralizado como un niño pequeño y debe acudir el superior ante lo cual el joven se cuestiona si en realidad sirve para ejercer. Poco a poco irá descubriendo la dificultad del mundo en el que se ha adentrado, tanto en conocimientos científicos como corrupción por parte de la jerarquía de médicos establecida. Sólo él tiene el poder de intentar cambiar ese sistema sanitario donde lo menos importante son los enfermos.

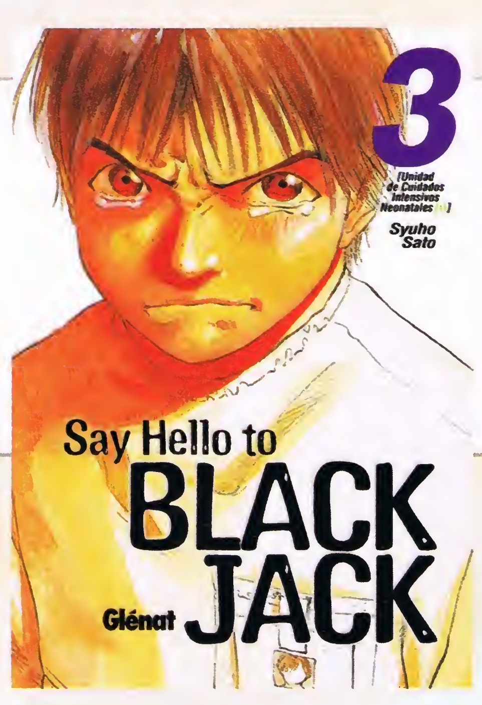
La serie de Televisión

Con el opening de *Hirai Ken* llamado **LIFE IS... another story** apareció el 11 de Abril de 2003 en las televisiones niponas este drama en la cadena TBS, suponiendo un gran éxito con una audiencia media de 14%. El papel de *Eijiro Saito* está interpretado por *Tsumabuki Satoshi*, conocido en Japón por haber participado en series como **Long Love Letter**, **Lunch Queen** o **Wedding Planner**. El papel del *Dr. Shiratori Takahisa* está interpretado por *Tomokazu Miura,* quien ha trabajado en **Otoko no Ibasho** o **Nishin desuyo**. El *Dr Hattori Osamu es Ken Ogata*, quien ha trabajado en la película **Ryuusei** y en diversas series como **Haru no Wakusei** o **August Love Song**. La enfermera *Kaori Akagi* es *Kyoka Suzuki*, que ha trabajado en la película **Ryuuma no tuma to sono otto to aijin** y en diversas series de televisión como **Chinesse Restaurant** o **Unmarried Family**. Otros actores que participan son *Koji Kato* en el papel de *Dekune Kuniya, Masatoshi Matsuo* (*Munekata*) o *Tetta Sugimoto* como el *Dr. Ushida.* La serie en sí narra la misma historia que el manga aunque salen más casos médicos y se aumentan las relaciones entre los personajes. Cuenta con un asesoramiento magnífico tanto en instrumental como en procesos quirúrgicos (además de humano) y es una serie muy interesante. Si queréis saber un poco más, os aconsejo visitar la página oficial *http://www.tbs.co.jp/bj4649/*

Crítica al manga

El problema de arriesgarse con los mangas para adultos sobre temas muy especializados es que al estar centrado en una profesión resulta tan técnico que muchas veces se pueden encontrar fallos, invisibles quizás para la mayoría de los lectores, pero que relucen como un semáforo para los profesionales que realizan tal tarea a diario. Y **Say Hello to Black Jack** contiene algunos fallos de tipo científico y médico que el autor, por darle una mayor emotividad al manga, no ha tenido en cuenta.

De todas formas, está muy bien asesorado ya que los síntomas de los pacientes, las operaciones y el instrumental médico es adecuado (sin tener en cuenta que la primera operación de abdomen que aparece, quiero pensar que de apendicitis por la localización, se ve un poco confusa...). El quirófano es muy realista y las emociones de los pacientes están muy bien reflejadas. El problema surge con hechos como que el protagonista, médico recién licenciado, sienta nauseas al entrar en quirófano, cuando en nuestro país los estudiantes de medicina llevan haciendo prácticas desde tercero (sin contar con las prácticas de anatomía con cadáveres en primero), por lo que un médico ya licenciado no siente ningún escrúpulo. Además, en el manga nos enseñan a unos licenciados en medicina bastante... permitidme la palabra... "infantiles". Se supone que llevan años estudiando para ayudar al resto de personas por lo que es de niños que al ver un anciano desnudo en la mesa de operaciones le den importancia a su desnudez en vez de a la operación. Pero no todo es malo en el manga, no me malinterpretéis. También se reflejan aspectos positivos de la medicina como es el *Dr. Kita*, un magnífico cirujano cardiovascular que demuestra el verdadero sentido de la medicina al joven *Eijiro*; o el hecho de que el protagonista cuente la historia clínica con términos aceptables y las inter-





Letra de LIFE IS... another story:

Jibun wo tsuyoku misetari
Jibun wo umaku misetari
Doushite bokura wa konna ni
Ikigurushii ikikata erabu no?

Mabuka ni kabutta boushi wo
Kyou wa hazushite miyou yo
Sukoshi midareta sono kami mo
Kawaikute boku wa suki da yo

Kaze ni odoru kareha
Nureta shibafu no nioi
Kimi to nekoronde miageta nani mo nai sora

Kotae nado doko ni mo nai
Dare mo oshiete kurenai
Demo kimi wo omou toko no mune wa
Nanika wo sakenderu sore dake wa shinjitsu

Mukidashi no kotoba dake wo
Katasumi ni suteta ano hi
Sono mukou no yasashisa ni
Ima nara kizukete ita noni

Kogoesou na BENCHI
Yorisou koibito-tachi
Ikutsumo no ai no kotoba ga umarete wa kieru

Eien wa doko ni mo nai
Dare mo fureru koto wa nai
Demo kimi ga warau to sono saki wo
Shinite mitaku naru te wo nobashitaku naru

Kotae nado doko ni mo nai
Dare mo fureru koto wa nai
Demo kimi ga warau to sono saki wo
Shinjite mitaku naru te wo nobashitaku naru

Kotae nado doko ni mo nai
Dare mo oshiete kurenai
Demo kimi wo omou toko no mune wa
Itami wo dakishimeru sore dake ga shinjitsu

venciones con sus riesgos al paciente del by-pass, y haga todo lo posible para que lo opere un cirujano de categoría cumpliendo no sólo con lo dictado por la ley, sino con su propia ética (eso sí, no puede echarse a llorar a moco tendido frente al enfermo, debe ser un apoyo moral para este, pero no quiero decir que no llore por sus pacientes, sino que lo haga cuando se quede solo).

Pero hay un fallo en el manga que, en mi opinión, es el más importante de todos y es en lo referente al tema bioético: En el primer tomo el protagonista realiza una recuperación cardiopulmonar a un anciano agonizante cuya esperanza de vida es muy limitada. Padece de insuficiencia cardiaca y hepática, sin contar con que al reanimarlo sufre una falta de oxígeno al cerebro y este queda dañado. En el manga le reprenden por considerar esta reanimación como un gasto del dinero de los contribuyentes, cosa deleznable para todo el mundo (lo del dinero, claro), en cuestión de curar, el dinero no importa. Sin embargo se deja de lado el tema bioético y moral de esta reanimación. El acto realizado en **Say Hello to Black Jack** es considerado, por lo menos en nuestro país, como ensañamiento terapéutico, es decir, una verdadera tortura. Me explico, cuando un paciente ya no puede ser curado, por mucho que le cueste a la familia y al propio médico, debe aceptar que ya no se puede hacer nada y entonces ayudar al paciente a pasar por el camino de la muerte lo más dignamente posible y con la mejor calidad de vida que pueda ofrecérsele. El alargar este sufrimiento a una persona es un acto de inmoralidad. Pero no es cuestión de recursos sanitarios ni de dinero, se trata sencillamente de humanidad. De todas formas creo que el autor no reparó en que podía suponer algo negativo, ya que posteriormente todos los actos que hace *Eijiro* por sus pacientes son muy aceptables.

Con **Say Hello to Black Jack**, *Syuho Sato* nos enseña un sistema sanitario japonés, en mi opinión, bastante decadente, al que le falta un poco de orden para llegar a ser excelente pero que con las nuevas generaciones esperemos que se solventen los problemas y llegue a ser perfecto. Ha servido, además, no para crear una alarma social, sino para que los dirigentes intenten mejorar esta situación. En un momento dado pregunta: *"¿Qué demonios son los médicos?"*, pues para finalizar contestaré yo a esta pregunta... los médicos solamente somos personas que nos esforzamos para ayudar a los demás.

En resumen, es un manga muy interesante que esperemos que triunfe en nuestro país ya que es de gran calidad, pero no lo debemos tomar como un compendio de medicina y cirugía, sino que tomémoslo como lo que es, un excelente manga para entretenernos que nos cuenta una atrayente e interesantísima historia.

Eva R. Evrard

Azuki

La inocencia del primer amor

Tras una larga espera, llega a España de mano de la editorial Mangaline Azuki, un manga que nos habla del descubrimiento del primer amor, las primeras lágrimas, y el primer beso de una chica de quinto de Primaria llamada *Azusa*.

Nos encontramos ante un título muy conocido gracias a la emisión de su anime por diversos canales autonómicos que por fin, tras todo el follón de MangaLine, ve la luz también en formato manga.

¿De qué va?

La historia empieza cuando *Azusa*, *Azuki* para los amigos, conoce a *Mike* (*Yuunosuke* en el original), un chico que llega nuevo a su clase y del cual se enamora perdidamente. A partir de entonces, la relación entre ambos se irá estrechando, consiguiendo así que ambos vayan juntos bajo un paraguas (típico símbolo de amor en Japón) e incluso empiecen a compartir un diario (otro típico símbolo de amor en Japón).

Contado así, la verdad es que parece un poco pobre, y lo sería si no fuera por la aparición de los amigos de la pareja protagonista, un grupo que les traerá más de un dolor de cabeza.

Por una parte tenemos a *Beth* (*Kaoru* en el original) y a *Cathy* (*Jidama* en japonés), las dos mejores amigas de *Azuki*, que a lo largo de la historia irán apoyando a la chica en todo lo que haga falta. La primera es una chica dulce, tierna y que está enamorada de *Ken*. La otra parece odiar a los chicos y acostumbra a vestirse como ellos, aunque en muchos momentos demostrará tener un corazón bien grande.

Por otra parte, tenemos a *Ken* y a *Joy* (*Makoto* en el original), amigos de *Mike*. El primero está loco por *Azuki*, cosa que hace que se pase la vida gastándole bromas a la pobre chica. El segundo es un chico de lo más atontado que, curiosamente, tiene enamorada a la delegada de clase, una chica llamada *Jennifer* (*Tomo* en japonés), muy responsable y amable.

La cosa no termina aquí, porque como en todo shojo manga, falta la chica que está loca por el protagonista e intenta que la novia de este lo deje. En este caso la chica se llama *Lisa* (*Yoko* en japonés), una chica muy guapa que lleva a todos los chicos de cabeza.

Otros personajes que también tienen su papel en la historia son el tutor de clase de los chicos, los padres de *Azuki* y su hermano pequeño, *Daizu*, con su novia *Setsu*, que darán a la historia un toque tierno y cariñoso.

Vamos al papel

La historia de *Azuki* y sus amigos fue publicada originalmente en la revista Nakayoshi de la editorial Kodansha, allá por 1994, y se recopiló en tan sólo 5 tomos, el primero de los cuales para cuando leáis esto ya debería haber salido a la venta en España de la mano de la recién resucitada editorial MangaLine.

La periodicidad de la serie, a día de hoy, no está clara, y menos teniendo en cuenta el historial de "puntualidad" de esta editorial. Y dado que a día de hoy el manga aún no ha salido a la venta, no podemos comentar nada sobre la traducción y edición en general, pero parece que en su retorno MangaLine se quiere currar las cosas bien.

A moverse

Tras el éxito que consiguió la versión en papel de la serie, se decidió hacer, en 1995, su versión en anime, cosa que corrió a cargo de la productora Madhouse, de NHK.

Dirigida por *Masayuki Kojima*, este anime, que terminó de emitirse en 1998, consta de 117 capítulos de una duración aproximada de 25 minutos cada uno.

Arait Multimedia fue la empresa encargada de traer, hará unos años, el anime a España, aunque como en la mayoría de series, únicamente algunas cadenas autonómicas han hecho uso de ella.

Los niños

Azusa: Nuestra protagonista es una chica de pelo negro que siempre lleva dos coletas. Es muy buena, aunque a



veces le dan ataques de histeria, sobre todo cuando su hermano entra en su habitación sin avisar.

Mike: Un chico guapo, deportista, listo... vamos, el típico protagonista de manga shojo. No tiene hermanos, y acostumbra a vivir con su madre, pues su padre se pasa la vida trabajando en Estados Unidos.

Beth: Es la amiga dulce, tímida y amable de *Azuki*. Le gusta mucho *Ken*, aunque sabe que este está colado por su mejor amiga, cosa que no impide que las dos chicas se lleven fenomenal (*NdL: Cómo se nota que es una serie de ficción...*).

Cathy: Es la segunda mejor amiga de *Azuki*, una chica que siempre lleva dos trenzas y que va vestida como si viviera en una granja. Vive con su abuela, y demuestra siempre que no le caen demasiado bien los chicos.

Ken: El mejor amigo de *Mike*. Es un chico rebelde que ayuda a su padre siempre que puede a llevar el restaurante de la familia. Le gusta *Azuki*, cosa que hace que no se dé cuenta de los sentimientos de la pobre *Beth* hacia él.

Joy: El otro mejor amigo de *Mike*. Es un chico despistado que se pasa el día durmiendo en clase. Sin saber cómo, consigue que la delegada de su clase esté enamorada de él.

Jennifer: Es la delegada de la clase de quinto de Primaria. Una chica madura, responsable, simpática y con pocos amigos, que consigue, a través de su buena fe, entrar en el grupito liderado por *Azuki* y *Mike*.

Lisa: La chica guapa de la clase. Está enamorada de *Mike*, así que hasta el último capítulo intentará por todos los medios conseguir el amor del chico.

Problemas en la traducción

No se sabe aún qué harán con los nombres de los personajes en la versión en papel, aunque lo que sí podemos decir, pues el anime hace tiempo que fue traducido, es lo raros que han quedado los nombres de los personajes al adaptarlo al español. Encontramos algunos ejemplos en nombres como el de *Yunosuke*, al que cambian de nombre en la versión española, llamándolo *Mike*. Otros ejemplos como el de *Yunosuke*, los encontramos en *Kaoru* (*Beth*), *Yoko* (*Lisa*) y *Makoto* (*Joy*), librándose únicamente *Ken*, de las adaptaciones de los nombres. Porque si lo hacen para facilitar la comprensión de los nombres a los niños, ¿por qué no usar nombres españoles? ¿Por qué esos nombres yankys? La cosa clama al cielo...

Cabe destacar también que el hecho de que a *Azusa* se le llame *Azuki* (cosa que no gusta a la chica, aunque se conforma cuando ve que incluso su novio la llama así), viene a ser por una broma léxica japonesa, y es que *Azuki* en su país de origen significa "haba roja", y como la *-sa* final en japonés se parece mucho a la *-ki* final (en la escritura de caracteres que los japos tienen), los amigos de la chica aprovechan la semejanza entre las dos sílabas para llamarla "haba roja".

Trabajo a cuatro manos

Azuki es uno de los pocos mangas en los que, a la hora de hablar del autor, tenemos que nombrar no sólo a una persona, sino a dos, puesto que el dibujo corrió a cargo de *Chika Kimura*, pero la parte escrita, la idea y el guión, corrieron a cargo de *Yasushi Akimoto*.

Parece ser que *Yasushi Akimoto* está muy cómoda haciendo sólo guiones, pues en los dos mangas que conozco suyos, a esta labor se limita, recayendo el dibujo en ambos casos en otra persona. En la otra obra, **Nurse Angel Ririka**, la dibujante con la que trabaja es *Koi Ikeno*.

En cuanto a sus últimos trabajos, a *Yasushi* nos la encontramos en el guión de una película japonesa llamada **6 Angels**, mientras que *Chika* sí que ha hecho obras en solitario, como **Kanben Shitecho!**, **Maple Haitsu**, **Pajama Date**, **Route 3**, **Zuruzuru My Love** o **Mainichi**.

Merchandising vario

Como todo manga de éxito, este también tiene su propio merchandising, aunque aquí en España se puede conseguir muy poca cosa, y casi siempre hay que recurrir a internet. Entre otras cosas podemos conseguir a buen precio lo típico: pegatinas de la serie, libretas, mochilas, bolsos, llaveros, estuches, etc.

Esas preciosas melodías y sus letras

Pocos discos se han sacado al mercado de la serie, aunque hay que reconocer que son bastante buenos, sobre todo porque la música del anime, de la que se encargó *Yo Tsuji*, tiene unas letras preciosas.

Quizá el CD más conocido de la serie es el **Azuki-chan Original Soundtrack**, un total de 14 canciones que incluyen entre ellas el *opening* y *ending* de la serie, más muchas otras que salen a lo largo de la misma.

Concluyendo

Azuki es un manga para chicas jóvenes a las que les gusten las historias en las que una niña descubre el primer amor. Un manga que seguro hará las delicias de cualquier romántica empedernida y que no os podéis perder, y menos ahora que ya tenemos en nuestras tiendas habituales la versión en papel.

Aunque no quiero despedirme sin dedicar este artículo a *Sakurita*, una buena amiga y compañera de clase que siempre está dispuesta a ayudar cuando la necesitas y que me ayudó a buscar información para escribir sobre esta serie. ¡Un besote Saku!

Laura Pla "Azukys"





Llega a España la animación de otro título del conocido Masakazu Katsura, DNA2. Pero... ¿se trata sólo de otra ración de tetas y culos o hay algo más? Vamos a verlo.

DNA2 es un manga de *Masakazu Katsura* cuyo título proviene de las siglas *Doko kade Naku shita Aitsu no Aitsu*, frase que hace referencia a la dualidad de personalidades y sentimientos del protagonista, haciendo un doble sentido con el ADN (en inglés DNA) de este, que se encuentra dividido en dos. Pero sobre **DNA2** existe además una serie de anime de 12 capítulos así como 3 OVAs. Vamos a verlo todo.

De Megapardillo a Megaplayboy

Ha pasado un siglo y la humanidad se encuentra con exceso de población debido al incremento de los índices de natalidad. Las autoridades han dictado leyes impidiendo tener más de dos hijos por pareja, pero deciden atajar el problema desde el inicio y por ello encargan a una agente especial llamada *Karin Aoi* la difícil misión de solucionarlo. Para ello debe viajar al pasado (a nuestro presente) y encontrar a una determinada persona, el *Megaplayboy*, un chico que a los 21 años sufrirá una mutación con la que se despertarán sus genes de *Megaplayboy*, genes que lo harán irresistible para las mujeres. El problema esencial consiste en que con estos genes dejará embarazada a cien chicas, transmitiendo a su descendencia el gen de *Megaplayboy*, lo que inicia una reacción en cadena que irá incrementando la población de forma exponencial, hasta la sobresaturación. *Karin*, para realizar su misión, debe disparar al *Megaplayboy* una DCM, arma que controla el ADN de la persona que lo reciba y que evitaría que los genes de *Megaplayboy* despierten.

El *Megaplayboy* resulta ser *Junta Momonari*, un estudiante de 16 años pardillo, feo y bastante patoso con las mujeres que no demuestra en absoluto ser el portador de los genes del *Megaplayboy*, ya que en cuanto se encuentra en intimidad con una chica, termina vomitándole encima. Tras disparar la DCM a *Junta*, *Karin* vuelve a la nave satisfecha por el trabajo bien realizado, pero enseguida se da cuenta de que lo que ha disparado no ha sido la DCM que debía utilizar. Resulta que lo que le ha disparado ha logrado acelerar el proceso de transformación a *Megaplayboy*, y aunque su ADN aún resulta inestable, debe evitar su evolución inmediatamente. *Junta* ha pasado de ser un chico tímido, feo y torpe con las mujeres, a convertirse en un apuesto joven irresistible para las féminas y con ciertos superpoderes como son la teletransportación, la supervelocidad, una increíble fuerza sobrehumana... *Karin* deberá esforzarse para evitar que *Junta* se transforme en *Megaplayboy*, pero los sentimientos hacia él van cambiando poco a poco.

Y obviamente, tratándose de una historia de *Katsura*, no podemos olvidarnos de los tríos amorosos que tantos enredos provocan en los mangas. La tercera en discordia resulta ser *Ami Kurimoto*, amiga de la infancia de *Junta* que se encuentra terriblemente enamorada de él sin que los poderes de *Megaplayboy* hallan influido en su amor. Además tal desaguisado se enreda todavía más cuando *Karin*, intentando dar a *Junta* con la DCM correcta, le dispara a *Ryuji Sugashita,* el mayor rival de *Junta* y cuya ex novia, *Tokomi Takanashi*, se sienta irresistiblemente atraída por *Junta* desde que consigue los poderes (y a quien conocemos al principio despreciando a su pardilla y patética personalidad).

Una comedia repleta de líos amorosos y confusiones que harán las delicias de los

fans de *Katsura*. El argumento resulta ser entretenido con toques de humor y relaciones amorosas acompañadas de ciencia ficción que nos demuestran que a veces no es el hombre perfecto quien más mujeres se lleva. Y como en toda buena historia de *Katsura*, aparecen muchas y diversas chicas guapas que podremos ver en más de una ocasión como a los más viciosetes os gusta.

Los orígenes del Megaplayboy

DNA2 se publicó por primera vez en 1993, cómo no en el más famoso semanario en lo que a manga para chicos se refiere: el Shonen Jump. La obra gozó un de éxito bastante decente al principio, puesto que la mezcla de elementos "dragonboleros" con la ración de carne proporcionada por *Katsura* forman un reclamo más que interesante para los adolescentes.

La obra finalmente acabó de forma precipitada con un total de 5 tomos recopilatorios. ¿Qué es lo que le falló al bueno de *Masakazu*? Su obra anterior, **Video Girl Ai**, se había alargado hasta los 15 tomos (y eso que, en mi modesta opinión (*NdL: Y en la de muchísimos otros*), sólo valen realmente la pena los 3 primeros) ¿Por qué entonces su nueva y flamante **DNA2** se cortaba de forma tan brusca? El dibujo por su parte es excepcional, dentro de lo que nos tiene acostumbrados el autor. No está tan perfeccionado como el de **I''s**, pero ha evolucionado bastante desde la antes comentada **Video Girl Ai**. Las peleas están bastante bien realizadas, con muchas influencias de *Toriyama*, colega de *Katsura*, por cierto. Pero aunque las escenas de acción están bien hechas, ciertamente, lo que más llama la atención son las detalladas figuras femeninas, que harán las delicias de los amantes del fan-service (esto es, mostrar innecesariamente y de forma gratuita bragas, tetas, culos)...Y es que *Katsura* nunca dejará de ser *Katsura*. El principal problema de este título, y la más obvia razón de su decepcionante final (la auténtica se halla en los oscuros despachos de los jefazos de Shueisha XD) es su historia. Todo el mundo está de acuerdo en que la cosa empieza con buen pie, puesto que la historia en un principio resulta atractiva y da mucho juego. Lo malo llega cuando la trama principal llega a su fin (la lucha de *Junta* contra *Ryuji* desquiciado) puesto que después, además de aumentar peligrosamente el número de desnudos por capítulo, la historia se vuelve un poco insulsa y forzada, dando la sensación de que el autor quería (o le obligaban a) concluirla rápidamente.

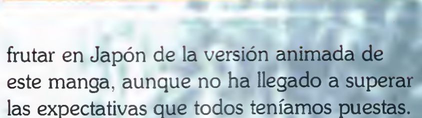
En España no nos podemos quejar en cuanto a esta obra, pues hace ya bastantes añitos de su primera publicación. Exactamente fue en 1997, por obra de gracia de Norma Editorial, que nos deleitó con 14 estupendos números de unas 50-60 páginas al módico precio de 400 pelas. Pero valía mucho la pena gastarse la paga semanal en esta obra puesto que la calidad de edición fue arrolladora: páginas amarillentas que se despegan, las habituales por aquel entonces "tramas inexistentes", etc (nótese el tono irónico del comentario). Pero bueno, al fin y al cabo l@s otakus de aquel entonces pudieron disfrutar de la obra. Por suerte la cosa ha mejorado muchísimo desde entonces y en la actualidad podemos adquirir la edición de Planeta deAgostini, formada por los 5 tomos originales y con una buena presentación (con sobrecubiertas) además de un precio asequible. Si aún no habéis tenido oportunidad de leer la obra, dadle una oportunidad, puesto que es entretenida y os hará pasar un buen rato.

Masakazu Katsura, el autor de los culos

Este autor es conocidísimo en nuestro país debido a que ha publicado numerosas obras como son **Video**



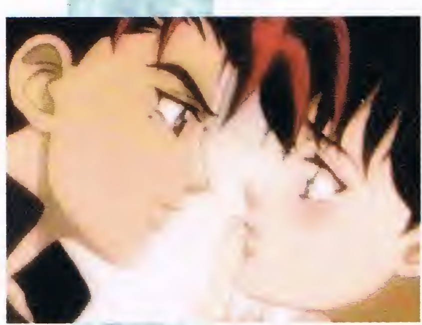






Girl Ai, **I´´s**, **Shadow Lady** o el libro de ilustraciones **4C**.

Nació el 10 de diciembre de 1962 en la prefectura de Fukui. Su debut como mangaka fue en 1980 en el prestigioso concurso de manga *Osamu Tezuka*, cuyo premio consistía en un estéreo (aunque en este caso queda tercero) y donde participó con la obra **Tsubasa**. Tras presentarse de nuevo al año siguiente con **Tenkosei wa hensohei**, publica la que es su primera serie importante, **Wingman**, un manga de 13 capítulos que incluso fueron adaptados a anime, proporcionándole buena fama en Japón. Mientras aparecía su siguiente obra, fue realizando diversas historias cortas con las que iba perfeccionando su estilo, entre las que destacamos **Present of Lemon** o





Chiisana Akari. Y en 1989 lanza el manga que le daría la mayor fama, **Video Girl Ai** en la revista Shounen Jump, llegando a un total de 15 tomos e incluso realizándose una película de imagen real en 1991 con *Ryu Kaneda* como director. También se hizo la adaptación a OVA de 6 capítulos en 1992 con *Megumi Hayashibara* doblando a la prota, *Ai Amano* (que ha llegado a nuestro país, pero desgraciadamente sólo en una edición lamentable por parte de Dynamic SK pues se trataba de un único capítulo por cinta a un precio prohibitivo. Normal que se fueran al garete. Menos mal que la cosa se emitió en algún que otro canal de pago). Posteriormente *Katsura* publica una secuela llamada **Video Girl Len**, pero no obtiene tanto éxito como su antecesora. Debemos decir que también publicó una novela pero que desgraciadamente no la podréis disfrutar a no ser que sepáis japonés ya que no la han traído a nuestro país.

Posteriormente publica en 1992 una historia corta sobre **Shadow Lady**, historia que realiza con mucho cariño y en la que se basaría 3 años más tarde para dibujar el manga de 3 tomos. En 1993 publica la obra de la que estamos hablando, **DNA2,** con un total de 5 tomos recopilatorios y 42 archivos o capítulos posteriores. Y un año después se emite la conversión a anime junto a las tres OVAs que aprovecharían el filón del manga, aunque no obtuvieron tanto éxito como **Video Girl Ai**.

Sus siguientes trabajos son los diseños de la serie **Iria: Zeiram**; **Zetman**, historia corta donde demuestra que es un gran fan de **Batman**; **M (Emu)**, considerado como su manga hentai por excelencia (*NdL: Más incluso que los demás*); y en 1997 publica una comedia de corte romántico llamada **I´´s** en la Shonen Jump, manga que obtiene un gran éxito tanto en Japón como en nuestro país y que se recopila en un total de 15 tomos. Recientemente se ha podido disfrutar en Japón de la versión animada de este manga, aunque no ha llegado a superar las expectativas que todos teníamos puestas.

En 1998 sale el **4C Masakazu Katsura Illustrations**, conocido vulgarmente por aquí como "4 Culos", libro de ilustraciones compuesto por 3 tomos donde aparecen las mejores ilustraciones de este autor así como una historia a color de **Shadow Lady**, y que en nuestro país ha sido publicado por la editorial Planeta. 1999 es un año en el que *Katsura* se dedica a colaborar y realiza los diseños del videojuego **Love & Destroy** de Playstation y algunas ilustraciones para **Devilman**.

En el año 2001 nos sorprendió con la publicación de **Dr. Chambalee**, una historia corta de unas 40 páginas que fue publicada en la Shonen Jump. La historia trata de un vampiro llamado *Greal Chambalee* que fue mordido y convertido en vampiro mientras estudiaba medicina, así que se transforma en un vampiro con capacidad de curar. Ese mismo año *Katsura* colabora en el







libro de ilustraciones **Bitch´s life**, un libro art-book de carácter erótico donde trabajan varios autores japoneses como por ejemplo *Akira Toriyama* o *Hayime Sorayama* (*NdL: Y digo yo: ¿Qué pinta* Toriyama *entre gente que sabe dibujar?*).

Lo que nos llega

Y llegamos al punto más interesante, puesto que Selecta Visión nos trae la versión animada de las aventuras de *Junta Momonari*. De momento se ha podido ver el primer capítulo, acompañado de varios animes más, en la segunda entrega de la colección DVD Manga. Si os gusta, más adelante la podréis conseguir en DVD. **DNA2** en su versión televisiva consta de 12 episodios más 3 OVAs (es decir, que 12 los emitieron por la TV y los 3 siguientes los metieron en la edición en vídeo de la serie).

Los creadores del anime en cuestión son los experimentados Mad House, y hay que reconocer que por ser una serie de TV la realización técnica merece un sobresaliente. Aunque si se compara con lo que vemos a día de hoy, el conjunto queda un poco anticuado, y no va a sorprender a nadie. El diseño de personajes, por su parte, es muy atractivo, pero no tan fiel a estilo de *Masakazu Katsura* como por ejemplo el de los OVAs de **Video Girl Ai** (bastante mejores que, por ejemplo, los recientes de **I''s**). El dibujo es bueno y la animación bastante fluida. Imagino que el hecho de que **DNA2** sea una serie de corta duración, ha influido en que su acabado general sea de más calidad.

El doblaje realizado por el equipo de Selecta es bastante flojo, con los actores de doblaje que estamos acostumbrados a oír. También hay algunos errores tontos como que el doblador de *Junta* diga "me llamo *Junta MoNOmari*" cuando en realidad es *Momonari*. Estos detalles obviamente no desmerecen el conjunto. Otro aspecto destacable es su música, pasable en cuanto a BGM pero muy interesante en cuanto a temas de apertura y cierre. El opening es magnífico, y de sobras conocido por la gente que frecuenta los salones y demás eventos relacionados con el manga. ¿Quién no ha escuchado en alguna ocasión la archifamosa *Blurry Eyes*? Durante el último salón del manga de BCN se pudo escuchar en infinidad de ocasiones, por ejemplo. Y tiene mérito, porque este anime tiene ya casi 10 añitos. L'Arc~en~Ciel (grupo de rock japonés bastante famoso en el ámbito friki) es el encargado de amenizarnos el opening (y ya hay rumores sobre una versión en cristiano a cargo de Charm). La banda sonora en general es bastante maja (al menos no tenemos que soportar la horrible voz de *Katsura* como en los OVAs de **Video Girl** XD) y se puede encontrar recopilada en 3 compactos, dos formados por las BGM de la serie más los temas principales y un último image álbum. Para los interesados en *Blurry Eyes*, la tenéis en el álbum "Tierra" de los Arc.

Enrollando la hélice

En definitiva, una buena oportunidad para que disfrutéis de un anime que sin ser la octava maravilla del mundo, entretiene, sobre todo al público joven (al que al fin y al cabo, va destinado). **DNA2** es una serie intencionadamente comercial en la que su autor quiso mezclar los elementos que hicieron triunfar a su amigo *Toriyama* con los que le hicieron tener éxito a él, quizá a modo de homenaje al autor de **Dragon Ball**. En breve en vuestra tienda habitual podréis catar el resultado ^_^.

Eva R. Evrard
Óscar Ulloa [AOSHI]

BLURRY EYES

Tooku no kaze wo mi ni matou anata niwa todokanai
kotoba narabetemite mo mata shisen wa dokoka
mado no mukou kawaranai yokan wa tsuzuiteiru
ano hibi sae kumotte...

kago no naka no tori no youna utsurona me ni
fureteiru gogo no hizashi wa marude anata wo soto e
sasou hikari kawaranai yokan wa tsuzuiteiru
ano hibi sae kumotteshimau
meguri kuru toki ni yakusaku wo ubawaresou
kono ryoute sashinobete mo kokoro wa hanarete

WHY DO YOU STARE AT THE SKY
WITH YOUR BLURRY EYES?

meguri kuru toki ni yakusaku wo ubawaresou
kono ryoute sashinobete mo
kokoro wa hanarete meguri kuru toki ni
taisetsuna hito wa mou...
furimuita sono hitomi ni
chiisana tameiki ...

YOUR BLURRY EYES
YOUR BLURRY EYES
YOUR BLURRY EYES

kokoro wa
YOUR BLURRY EYES
hanarete
YOUR BLURRY EYES
yuku







Magia, espada, brujería, y, sobre todo, ganas de comer

Bueno, no sé por qué estoy escribiendo este artículo. Vamos, os acordaréis de esa serie de La2 que echaban al mediodía, y de esos hechizos, y los demonios y los... ¿No? ¿Que no sabéis qué es Slayers? ¿En serio? Vale, vale, pues nada, será cuestión de ponerse a trabajar, digo yo, que si no viene *Lázaro* y me mata ;)

HACE MUCHO, MUCHO TIEMPO, EN UNA REVISTA MUY, MUY LEJANA...

Slayers es una serie de fantasía heroica que tiene ya unos cuantos añitos (quince, para ser más concretos). Todo comenzó allá por el año 1989, cuando un desconocido *Hajime Kanzaka* empezó a escribir en la revista Dragon Magazine unas novelas llamadas **Slayers**, protagonizadas por *Lina Inverse*, una hechicera muy poderosa pero "plana de pecho", y *Gourry Gabriev*, espadachín experto sin cerebro alguno. En ellas dicha pareja se iba enfrentando a cosas como poderosos demonios, pueblos encolerizados o simplemente el problema de que el cocinero sólo ha preparado treinta platos para ellos (reíros de *Obelix*...).

Las novelas tuvieron un éxito impresionante, tanto que a partir del año 90 la cosa se bifurcó en otros tipos de novelas (**Slayers Special**, **Slayers Delicious**), el manga (tanto de la historia original como de **Special**), el anime (de la que hubo tres temporadas, cinco películas y seis OVAs), los videojuegos, la banda sonora y un largo etcétera.

En fin, como podéis ver es un montón de cosas. Pero vamos a ir poco a poco...

LAS NOVELAS

Como ya he dicho, empezaron en el 89, con la aparición de las novelas "**Slayers**". Estos libros (sí, eso con tanta letra y ningún dibujo que muchos no habéis tocado en vuestra vida) nos empezaron a contar la historia de la singular pareja, así como sus enfrentamientos, hechizos, habilidades, compañeros, enemigos, etc, etc. Se dividen en:

Slayers: La historia original. En ella, *Lina* y *Gourry* se van enfrentando a diferentes adversarios con la

ayuda de más o menos personajes. Las siete primeras novelas son las más conocidas puesto que han sido las que se han adaptado al manga y al anime. A partir de la octava, el grupo con el que ha estado *Lina* se separa y vuelven a estar únicamente *Lina* y *Gourry*, a los que posteriormente se les unirán *Luke* y *Millerna*, otro grupo de aventureros, para nuevas aventuras contra el mal. Actualmente siguen sacándose novelas y ya han llegado a un total de 16.



Slayers Special: Estas novelas salieron posteriormente, allá por el año 91, pero son cronológicamente anteriores a las de arriba. En estas novelas se nos cuenta la historia de *Lina*, dos años antes de conocer a *Gourry*, y de sus aventuras con *Naga "La Serpiente Blanca"*, rival encarecida de *Lina* (tanto en magia como en capacidad de comer) y con un ego desmesurado. Principalmente son historias para pasar el rato, en vez de las historias de **Slayers** que tienen una continuación fija. De estas salieron un total de 6 novelas.

Slayers Delicious: Siguen la saga de **Special** (si es que se puede decir que la sigan). Es decir, más aventuras de *Lina* y *Naga*, pero en un formato más pequeño y aún más amenas, si eso era posible. Cabe decir que el estilo de estas novelas es un tanto "apresurado", si cabe, acercándose más a lo que sería un manga que a una novela en sí.

Todas las novelas fueron ilustradas por la mayoría de ilustradores comunes a la Dragon Magazine, pero en **Slayers** comenzó a despuntar un artista que luego sería reconocido: *Rui Araizumi*.

EL MANGA

El cómic comenzó a salir aproximadamente por al año 91, al mismo tiempo que empezaron a salir las novelas de **Delicious**. Salieron como una adaptación más fluida de la novela, en vez de crear una historia nueva (salvo una excepción que comentaré más adelante). Principalmente se divide en dos diferentes:

Slayers - Rui Araizumi: El primer tomo manga que salió de esto. Principalmente son una hilera de historias cortas publicadas en la Dragon Magazine, y que fueron recopiladas en un tomo e ilustradas por *Rui Araizumi*, que a la postre se haría el más popular de todos los artistas de **Slayers**.

No es tan fácil de entender como la primera serie puesto que se dan cosas sobreentendidas al tratarse de un tomo recopilatorio. Aquí en España fue editado por Ivrea en dos pequeños tomos, y en general se deja ver (aunque se nota claramente que la traducción provenía de Latinoamérica y por lo tanto no es todo lo adecuada que podríamos esperar).

Chô Bakû Madôden Slayers: Conocida también como **Slayers**, es la serie original. En ella se nos presenta a *Lina* y *Gourry* (o *Reena* y *Gaudy* para los que prefieren la versión española), y las diversas situaciones que les acontecen. Compuesta de 8 tomos en el original japonés (de forma un tanto irregular, puesto que el cuarto tomo era el Anime Comic de la película **Slayers Return**), a España llegó de dosformas. La primera, como **Slayers - Reena y Gaudy**, de mano de Planeta en formato cómic, y que recopilaba los tres primeros tomos. La segunda, como **Slayers - Leyenda Demoníaca** (mucho más aproximado al significado original) de mano de Ivrea, que sacó la serie en toda su longitud y esta vez ya en español de España.

Poco hay que decir respecto a la serie, puesto que sólo sería repetir lo dicho en las novelas. En cuanto a lo que es el estilo y el dibujo, corrió en esta ocasión a cargo de *Shoko Yoshinaka*, un relativo desconocido. El estilo es más oscuro que el dibujo de *Araizumi*, en algunos momentos incluso confuso. Se pierde un poco el estilo creado por el anime y manga de *Araizumi*, pero la oscuridad del tomo hace que se vea la otra parte olvidada de **Slayers**. Respecto a la edición española, decir que la versión de Planeta (afortunadamente olvidada ya) es muy mediocre, mientras que la versión de Ivrea es mucho más fiel al original, con los hechizos en el original y algunos términos como "*Mazoku*" también. Peca un poco de tener demasiados términos en inglés, algo derivado de ser fiel al original japonés, puesto que ralentiza el cómic, pero salvo eso es una edición excelente.

Slayers Special: Proviene de la novela del mismo nombre, prácticamente adaptando al manga el libro al pie de la letra. Historias cortas de *Lina* y *Naga*, siempre con mucho humor. El dibujo es de *Tommy Ohtsuka* (que más tarde trabajaría con *Kanzaka* en otra obra, **Lost Universe**), y contrasta mucho con el de *Yoshinaka* porque este es muy "luminoso" y ameno, aunque se pierde en detalles. Nuevamente, la edición española corre a cargo de Ivrea, sacando los cuatro tomos de que consta la serie en español de España. Al igual que antes, se peca de términos en inglés, pero sigue siendo muy aceptable, y además se editó antes que **Leyenda Demoníaca**, una buena idea ya que en realidad las aventuras narradas en **Special** tienen lugar antes que las de la anterior.

Slayers: Knights of the Aqualord: Es la más reciente serie, que acaba de comenzarse a editar en Japón. Hablaré más de ella al final del artículo.

EL AMIME

La animación tardó algo más en emitirse, aproximadamente por el año 95. No voy a profundizar en ella demasiado puesto que es contar más de lo mismo... Si lo dividimos en series, películas y OVAs, tenemos:

Slayers: Primera temporada, 26 episodios. Aproximadamente contiene los tres primeros tomos. Se nos presenta a *Lina* y *Gourry*, y nos embarcan en una extraña historia por una estatuilla, que resultará ser un poderoso objeto mágico que podría resucitar al señor de los demonios. Se nos introduce a algunos personajes y al malo. En la segunda parte se nos presentan a más personajes que terminan siendo amigos de *Lina* y *Gourry*, en esta temporada *Amelia* y *Zelgadis*. La trama de esta segunda parte continúa con lo que aconteció en la primera.

Slayers NEXT: Segunda temporada, también de 26 episodios. En esta serie se profundiza más en la historia de los demonios y sus relaciones entre estos y *Lina*. Se nos presenta a uno de los personajes más carismáticos de la serie, *Xellos*, el demonio travieso, junto con algunos personajes secundarios como pueden ser *Martina* o *Zangulus* (que ya aparecía en la primera temporada).

Slayers TRY: Esta tercera (y última temporada, pese a los "cienes y cienes" de rumores), también de 26 capítulos, es un caso especial puesto que fue creada expresamente para la televisión. En ella se nos presenta a *Filia Ul Copt*, sacerdotisa del Dios Dragón del Fuego, que encomienda a *Lina* la misión

de salvar el mundo (qué raro). Aunque le falta un poco de garra para ser una buena temporada, no desentona con el resto.

Respecto a las películas y las OVAs, todas son SIEMPRE *Lina* y *Naga*.

Slayers, The Motion Picture: Primera película, en la que *Lina* y *Naga* viajan a una isla conocida por sus fuentes termales, y en la que *Lina* se encontrará con lo que parece el antepasado de *Gourry*, unos elfos y (cómo no) un demonio.

Slayers Return: Segunda película, en la que esta "pareja" encuentra un antiguo artefacto protegido por los elfos, y como buenas lad... digoooo, exploradoras, se dirigirán a por él, con unas consecuencias imprevisibles.

Slayers Great: En esta película, *Lina* y *Naga* se encuentran en una ciudad en la que todo está formado por gólems. *Lina* accede a hacer de modelo de un gran constructor de gólems, mientras *Naga* acepta hacer de modelo del hijo del constructor... ¡La batalla está servida!

Slayers Gorgeous: Aquí, *Lina* y *Naga* hacen de guardaespaldas... de una dama que gobierna a los dragones. ¡Y encima contra su padre, que también domina dragones! ¿Sálvese quien pueda?

Slayers Premium: La película más reciente de todas (2002). En esta aparecen todos los personajes de la serie, pero a cambio tiene el argumento más flojo de todos. Una aldea marítima es afectada por una maldición que consiste en que todos aquellos que hayan comido pulpo sólo pueden hablar la lengua de los pulpos...

Respecto a las OVAs, son dos paquetes:

Slayers Special: Se dividen en tres. En la primera un maníaco de las quimeras quiere hacer de *Lina* su mejor creación (una mezcla de serpiente marina, gorgona y *Lina*...). En la segunda (la mejor de las tres, todo sea dicho) *Lina* y *Naga* tienen que hacer de niñera del peor caballero en la historia de la humanidad (aunque con una madre con poderes sobrenaturales). En la tercera, un espejo mágico crea unas copias de *Lina* y *Naga*... pero con el carácter completamente contrario.

Slayers Excellent: También dividida en tres OVAs. En la primera, *Lina* y *Naga* bajan a la cripta de un vampiro por su tesoro (lo habitual). En la segunda *Lina* tiene que hacer de guardaespaldas... de una chica que se parece a *Naga*, habla como *Naga* y se viste como *Naga*, ¡casi ná! Por último en la tercera tienen que cuidar a dos grandes diseñadoras de moda que no hacen más que pelearse entre sí.

Aunque la descripción es breve, creo que es más que suficiente para que os hagáis la idea de cómo son, ya que no es cuestión de destriparlas pues quizá lleguen algún día (y si sois amantes de las cosas ilegales, sabed que casi todas rondan por los fansubs). Por desgracia, y pese a que la animación y la banda sonora es muy buena, tienen un patrón de copiar y pegar...

MÚSICA, ARTBOOKS, MERCHANDISING... ¡LA LISTA INFINITA!

Pues sí, pues sí, porque **Slayers** tiene mucho más de lo que parece.

Música: Si hablamos sólo de lo que es banda sonora tenemos CDs de sobra. 4 CDs para la primera temporada (llamados **Slayers Etcetera**), 3 para la segunda (**Slayers NEXT Sound Bibles**), 2 para la tercera (**Slayers TRY Treasury Box**), recopilatorios, CD de cada película-OVAs, vocales, de los videojuegos... En general, la música es bastante amena y entretenida, mucho trasfondo sobre todo, pero por supuesto no pueden faltar



esos *image song* que tanto gustan a la gente. Recomiendo sobre todo las canciones *Dareka no Himitsu* (un *image song* de *Xelloss*), *We are...* (un *image song* de *Zelgadiss*) y algunas canciones sueltas, algunas que incluso se llegaron a escuchar medio dobladas (como *Otome no Inori*, que *Amelia* y *Lina* cantan en **Slayers NEXT** acompañadas de un curioso bailecito...). CD Drama: **Slayers** también tiene sus CD Drama como algunas series, y en su caso son numerosos, puesto que llegan a la cifra de 6, divididos en **Slayers Extra** (Slayers-EX) y **Slayers N-Extra** (Slayers N-EX). No se puede decir mucho de ellos ya que están en japo, salvo que son piezas de coleccionista.

Art-books: Principalmente, lo que son art-books, hay pocos: el **Slayers Dra-Mata**, el **Slayers Perfect Collection** y algunos más de dibujos. Eso sí, *Image books*, *Anime Comic Books*, *Complete Guides*, Libros de bocetos, panfletos de información de las películas, etc... puede llegar perfectamente a unos 50 tomos sin excedernos.

Videojuegos: Por supuesto, **Slayers** ha llegado a los videojuegos de la mano de Banpresto (como muchos juegos de anime). Concretamente existe un juego para la ya fenecida Súper Nintendo (o Súper Famicon, como prefiráis), y luego tres juegos para la PlayStation: **Slayers Royal** (1 y 2) y **Slayers Wonderful**. Mezclan combates espectaculares al estilo Final Fantasy con grandes conversaciones surrealistas, animaciones especiales, *openings* propios y un largo etcétera... El resto: Figuritas de vinilo, resina, una *Lina* de 20 centímetros que habla, *cels*, llaveros, colgantes, medallones, peluches, estuches, y un larguísimo etcétera. Algunas frikadas gordas pueden ser una réplica de la espada de *Gourry* o algunos disfraces a la venta, máscaras de *Zelgadis*, enciclopedias completas de la serie con todo detalle, juegos de rol, etc. **LO QUE ESTÁ POR VENIR...** Es mucho más de lo que parece. Hubo rumores de una cuarta parte de **Slayers**, llamada **Slayers Again**, pero resultó ser una serie alternativa, **Lost Universe** (de la que hablé hace un par de meses, por cierto). Múltiples rumores, videojuegos, que *Kanzaka* y *Araizumi* habían tenido enfrentamientos... todo una incógnita hasta el 27 de Abril del 2002...

Slayers: The Knight Of The Aqualord. La mencionada fecha fue cuando se publicó en la Dragon Magazine la nueva historia de *Kanzaka*, **Slayers: Knights of the Aqualord**. A fecha actual todavía no ha concluido, así que os contaré lo que hay por ahora:

La historia está situada cronológicamente después del manga normal (y por lo tanto, de la novela número 7), pero *Kanzaka* explicó que no sigue las novelas, así que se puede pensar que es o una continuación del manga o bien una historia alternativa. Si lo miramos fijándonos en el anime, es justo después de **NEXT** pero antes de **TRY** (es decir, después de la segunda y antes de la tercera).

En ella, tenemos a *Lina* y *Gourry*, como siempre, comiendo en una taberna. En un principio, *Lina* no quiere saber nada más de *Gourry* debido a los problemas que tuvieron, pero *Gourry*, con su sonrisa habitual, consigue convencerla de que no importa mucho que la siga. En esta taberna está una muchacha que juega a las cartas, pero sólo pierde, pierde y pierde hasta que su adversario se aburre y la deja sola. Presa de una pizca de compasión (y un montón de insistencia de la chica), *Lina* decide jugar a las cartas con ella... que tiene la racha de su vida y no hace más que ganar una tras otra, dejando a *Lina* con deudas que pagar. *Lina* no sabe cómo solucionarlo hasta que la chica, llamada *Huraker*, le deja caer que en una isla cercana hay una gema llamada "El colmillo del Rey Demonio", que podría ser muy valiosa si se consigue vender... Obviamente, *Lina* se dirige a ella a toda velocidad, se deshace de los monstruos y consigue la gema, y cuando lo hace, la isla se hunde y *Lina* y *Gourry* son separados por el oleaje.

Posteriormente, *Lina* se despierta cuando es encontrada por un muchacho llamado *Lyos*, que se hace llamar "Knight of The Aqualord" (Caballero del Señor del Agua, aunque aquí se ha adaptado a Caballero del Rey Dragón del Agua), que posee poderes derivados de un dragón (al menos eso cree). A partir de ahí, *Lina* ve que se encuentra en la parte exterior del mundo (donde no se podía acceder, al menos en teoría, ya que una poderosa barrera contra los demonios había sido erigida hace aproximadamente unos mil años), *Gourry* está perdido y la gente que se encuentran *Lyos* y ella termina convirtiéndose en monstruos...

El primer número de la versión española de este manga (traído por Ivrea) ya debería estar a la venta para cuando leáis esto. Desgraciadamente, el hecho de publicarse casi en paralelo con Japón hará que cada tomo tarde muuuucho en llegar. Sin embargo, no creo equivocarme si digo que la espera merecerá la pena.

EN RESUMEN...

¿Qué más puedo decir? Aparte de que es mi serie favorita, que tienes espadas, magia (sobre todo, magia), personajes encantadores (aunque no haya hablado mucho de ellos, pero es que esto se alargaría hasta el infinito y más allá...), enemigos carismáticos, acción, humor, amor, odio, venganza y muchas cosas más, pero sobre todo... bueno, eso... es un secreto ~_^
En tres palabras: TENÉIS QUE VERLA.

Lord Graywords







Sakura wars

PASAMOS REVISTA AL GRUPO IMPERIAL DE COMBATE

Con motivo de la llegada a España del largometraje de 2001 sobre la saga de Sakura Wars (Sakura Taisen), basada en la tercera entrega del videojuego, vamos a repasar la prolífica vida de esta saga, que ha dado lugar a cinco videojuegos, cuatro OVAs y por supuesto el largometraje. De paso, los que no la conozcan, la descubriran y así quizá entiendan mejor la película que nos llegó em diciembre, que se analiza aparte. Empezamos.

El origen nos lleva a remontarnos al videojuego **Sakura Taisen** que Sega creó en 1996 para estrenar su consola Saturn. Mezclaba romance, estrategia y mechas, y alcanzó una gran popularidad. El año pasado vio la luz en Japón un *remake* de esta primera entrega para la PS2 (espero no tener que explicar estas siglas). El mismo equipo creativo lanzaría varios juegos más para esa consola, entre ellos **Sakura Taisen 2**. Este departamento de desarrollo pasó en 2000 a denominarse Overworks, nombre bajo el cual crearon la tercera y cuarta ediciones de esta saga, ambas en Dreamcast. A partir de las diversas ediciones fueron surgiendo los OVAs y la serie, y cada nuevo personaje del videojuego era llevado a la animación correspondiente. Y esta máquina de hacer secuelas, a la que desde aquí llamaremos **Sakura Wars**, ¿de qué va?, dirán los que la desconocen. Bien, situémonos en el Japón de 1919, donde todavía subsisten los samurais, que conviven con la floreciente industrialización, la cual nos depara algunas sorpresas, como la existencia de poderosas armas y robots gigantes movidos por la fuerza del vapor. Los guionistas combinan la existencia del mundo tradicional con la civilización moderna y los últimos avances tecnológicos.

Todo comienza cuando el militar *Ichirou Ohgami* debe desplazarse a Teito, capital imperial, para unirse a un novedoso grupo de asalto. Tanto la notificación como el desplazamiento deben guardarse en el más absoluto secreto. Para su sorpresa, los miembros del grupo especial de asalto *Teikoku Kagekidan* son todo chicas, y pronto descubrirá que todas ellas guardan multitud de secretos y razones para formar parte de este peculiar equipo. Dirigiendo al resto de sus compañeras, deberá luchar contra las fuerzas del mal, para lo cual el gobierno pondrá a su disposición un fantástico robot, similar al que poseen las muchachas que a partir de ese momento estarán bajo sus órdenes.

Nuestro objetivo es la animación surgida a partir del juego, pero no pasará nada por explicaros un poco en qué consiste. Cada fase consta de dos partes, una de las cuales se dedica, cómo no, a enfrentarse a los enemigos en combates de estrategia por baldosas. La otra parte es conversacional, a través de un tradicional RPG. Hay que relacionarse con los demás personajes y resolver una serie de situaciones. Y además incorpora la característica de los juegos simuladores de vida o de citas: poder relacionarse con las chicas y tratarlas lo mejor posible, lo que influirá en los combates. De modo que paralelamente al juego de estrategia tendremos la posibilidad de tejer una bonita (puaj) historia de amor. El responsable original de la saga no es otro que *Kosuke Fujishima* (**Oh Mi Diosa**, **Estás Arrestado**). Sus diseños de personajes, junto a los de *Hidenori Matsubara*, y bajo la supervisión de *Hoji Iori*, se incluyen también en **Sakura Taisen V**, para la PS2 y subtitulada "Episodio 0", lo que aclara que la historia trata hechos previos a los de la **Sakura Taisen** original. La trama se desarrolla en los Estados Unidos, mientras que las otras entregas se situaban en Japón o Francia, y su protagonista es una *cowboy-samurai* de 16 años llamada *Gemini Sunrise*.

LA VERSIÓN ANIMADA

La primera secuela en forma de OVA está formada por cuatro episodios, cada uno de entre 30-40 minutos, que datan de 1997. Se nos muestra al grupo llamado *Hanagumi* ya formado, que es otra forma de llamar al *Teikoku Kagekidan* que protagonizase el juego. Su traducción de "Alianza de las Flores" se debe a que todos los nombres de



STAFF
DIRECTOR: Mitsuru Hongo
GUIÓN: Mitsuru Hongo, Hiroyuki Nishimura, Nobutoshi Terado, Ohji Hiroi
HISTORIA ORIGINAL: Ohji Hiroi
DISEÑO ORIGINAL PERSONAJES: Kousuke Fujishima
DISEÑO DE PERSONAJES: Hidenori Matsuhara
DISEÑO DE MECHAS (Koubu F2): Mika Akitaka
FOTOGRAFÍA: Kouji Tanaka
DIRECTOR ARTÍSTICO: Yusuke Takeda
MÚSICA: Kouhei Tanaka
SUPERVISOR DE ANIMACIÓN: Satoru Akahori
PRODUCCIÓN: Production I.G
DISTRIBUCIÓN: Premium Cine
FECHA: 19/12/2003 (ESPAÑA)
DURACIÓN: 85 minutos.

las protagonistas y de los personajes en general de esta serie están basados en flores y/o plantas de algún tipo. Así que las llamaremos Compañía Flor. Su elección como pilotos de los robots o *Koubus* se debe a que poseen poderes extrasensoriales. Para encubrir su labor secreta de combatir a los demonios, trabajarán como actrices en el Teatro de la Opera Imperial.

La acción está ambientada en la era Taisho de Japón (1912-1925), aunque se muestran escenas de recuerdos de los personajes pertenecientes a la era Meiji que duró hasta 1912. Ya dos años antes se produjo la primera guerra contra los demonios, tras la que falleció *Kazuma Shinguji*, el padre de una de las chicas, *Sakura*. Un militar que combatió a su lado, el general *Ikki Yoneda*, es ahora el encargado de formar el *Hanagumi* para hacer frente a los espíritus de la oscuridad. La subcomandante *Ayame Fujieda* es la encargada de reclutar a sus miembros. La historia comienza cuando *Sakura Shinguji* llega del campo para completar el *Hanagumi*, cuyas componentes son:

Sakura Shinguji. Nacida en Sendai en 1905. Hija del difunto coronel *Kazuma*, y última descendiente de su clan, que se denomina también como "Urago Snake", una de las tres dinastías imperiales. Muy hábil con la espada.

Maria Tachibana. Nacida en Kiev en 1903. Hija mayor de un diplomático ruso y una japonesa. Ella y su hermano tomaron parte en la Revolución Rusa de 1917, donde este se suicidó. *Ayame* la reclutó tras hallarla en Manhattan. Especialista en armas de fuego.

Sumire Kanzaki. Nacida en Kanagawa en 1907. Hija única del poderoso político y magnate de la industria pesada *Shigeki Kanzaki*, y malcriada heredera de la compañía que desarrolla el armamento que ellas emplean. Dada su clase social, se siente superior al resto, en especial a *Kanna* y *Sakura*, y se lleva bien con la también adinerada *Iris*. Su arma es una espada larga exclusiva de su familia.

Kanna Kirishima. Nacida en Okinawa en 1903. Hija de *Takuma Kirishima* y heredera del estilo *Ryukyu* de kárate. Mujer muy atlética, ella y *Maria* se hicieron muy amigas desde que entraran a la vez en el *Hanagumi*. Sus riñas con *Sumire* son constantes.

Iris Chateaubriand. Nacida en Francia en 1913, es el miembro más joven del *Hanagumi*. Posee unos tremendos poderes psíquicos y jamás se separa de su oso de peluche *Jean-Paul*. Única hija de una poderosa y rica familia.

Li Kohran. Nacida en Pekín (China) en 1906. Gran experta en mecánica, al principio trabajaba en el desarrollo tecnológico de los *Koubus*. Se instaló en Kobe tras los frecuentes viajes de su familia a Japón por asuntos de negocios.

Ichirou Ohgami. Comandante del *Hanagumi*, se incorpora en el tercer episodio del OVA. Es seleccionado por el *Conde Hanakoji* para liderarlo por su gran poder espiritual. De entre 17 y 18 años, será el objeto de deseo de las chicas de la Compañía.

Ikki Yoneda. El general encargado de organizar el grupo, y superviviente de la primera guerra demoníaca. Le encanta beber sake y no es raro verlo borracho.

Ayame Fujieda. La segunda al mando tras *Yoneda*, y encargada del reclutamiento. De fuerte carácter, también siente algo por Ohgami.

Tras el juego **Sakura Taisen 2** se incorporan a la Compañía Flor dos nuevas integrantes, que provienen de la Compañía Estrella:

Leni Milchstrasse. Nacido/a en Alemania en 1909. Solitario, inteligente y estudioso. Tiene problemas para confiar en los demás y mostrar sus sentimientos. Primero *Ohgami* le cree un chico y debido a un incidente descubre que es una chica. Esta ambigüedad sexual no está clara del todo. Tiene amistad con *Orihime* tras formar parte de la Compañía Estrella.

Orihime Soletta. Nacida en Italia en 1907. De cuna noble, con madre italiana y padre japonés, un incidente con este último hace que odie a los hombres, y también por tanto a *Ohgami*, a quien al principio hace las cosas difíciles, aunque lentamente empezará a confiar en él. Gran actriz, posee orgullo y dignidad y normalmente muestra una personalidad alegre.

MÁS OVAS Y LA SERIE, SIN PÉRDIDA DE CALIDAD

Ambos personajes por supuesto también se suman al segundo OVA, de seis episodios y aparecido en 1999. En él aparece *Kaede Fujieda*, hermana menor de *Ayame* y que ocupa su puesto tras su muerte. Al tener la misma capacidad que su hermana, no tiene problemas en adaptarse al *Hanagumi*. Y también tenemos a *Yuichi Kayama*, jefe de la unidad *Tsukigumi* de reconocimiento, que tendrá una breve pero intensa participación en **Sakura Wars: The Movie**. Esta segunda tanda de OVAs se centra en cómo afrontan sus vidas los miembros del grupo y en los recuerdos de *Ohgami* sobre ellas antes de ser relevado y trasladado a París. Ni esta segunda entrega de OVAs ni la tercera desmerecen en calidad e interés a su predecesora.

En 2002 aparece un capítulo independiente, que se dedica a la retirada de







"Su elección como pilotos de los Koubus se debe a que poseen poderes extrasensoriales"





Sumire Kanzaki, para lo cual la Compañía organiza una representación especial. La causa es la retirada de su alter ego, su actriz de doblaje, la *seiyuu Michie Tomizawa*.

La tercera serie de OVAs, que tiene como fecha de salida 2003, se centra en la Compañía Flor de París, que era la protagonista de la tercera parte del videojuego. Tres episodios que se centran en relatar de forma independiente la historia de esta unidad. La unidad de París es el destino de *Ichirou Ohgami*, tanto en el videojuego **Sakura Taisen 3**, donde es el protagonista, como durante la película, en la que *Lachette Altair* se desplaza de Francia a Japón para relevarle. Mientras *Ohgami* está en Francia, *Lachette* ejerce de nuevo comandante de la Compañía Flor para preparar su siguiente destino, la futura unidad de Nueva York. Fue con anterioridad comandante de la Compañía Estrella, el grupo al que antes pertenecían *Orihime* y *Leni*.

En la serie de Televisión (año 2000, 25 episodios), los integrantes de la Compañía Flor son los del segundo videojuego, aún con *Ayame* en vez de *Kaede*. La historia comienza con la llegada de *Sakura* a Teito y su incorporación al *Hanagumi*. Cada episodio dura unos 25 minutos, mientras la realización es de la Madhouse y la TBS, toda una garantía de calidad.

La historia en los OVAs y la serie transcurre desde marzo de 1923 hasta mediados de 1925. *Orihime* y *Leni* se incorporan, cronológicamente hablando, en la primavera de ese año, mientras que la película se sitúa a finales de 1926. En resumen, un largo camino, un buen negocio para todos los actores implicados y sin embargo altísimo nivel de animación en todo: videojuegos, OVAs, serie de TV y película. Quien lo haya visto todo o parte, probablemente habrá disfrutado con la película. Quien haya ido a verla sin tener nociones del resto de la saga, habrá tenido alguna dificultad para entenderla. A estos últimos les recomendamos intentar ver parte de lo que aquí hemos detallado y luego, si pueden, volver a ver el largometraje para poder situarse en el contexto.

Jorge Sánchez

"Los nombres de las protagonistas y personajes en general están basados en flores o plantas"

Sakura warS The movie

DIFÍCIL DE ENTENDER PARA LOS NO INICIADOS

Tras ir ya por el quinto videojuego, una serie de TV y tres OVAs, de los cuales apenas ha llegado a España alguno de los videojuegos, de forma incomprensible nos llegó estas pasadas navidades la película de **Sakura Wars** (**Sakura Taisen**), de 2001, basada en la tercera entrega del videojuego, que salió en marzo del mismo año. Se ha dado cierta confusión con **Card Captor Sakura**, de *Clamp*, alimentada por la distribuidora Premium Cine, que sólo tituló como **Sakura, la película** y que en el texto distribuido a los medios especializados hacía referencia a la *Sakura* de *Clamp*. En las carteleras de prensa el título se redujo a "Sakura", y el error se trasladó a parte del público, que esperaba a *Sakura Kinomoto*, no *Shinguji*. Y decimos que de forma incomprensible, porque creemos que hay que haber jugado al menos a alguno de los videojuegos, o haber visto algún capítulo de los OVAs o de la serie para poder entender bien la historia que aquí se nos cuenta. Y para no quedarse con el molde al oír vocablos como *Koubu*, *Eisenkleid* o *Kouma*. Así que hagamos como si fuera la primera vez que oímos hablar de las aventuras del *Hanagumi* y no tengamos en cuenta el dossier que acompaña a este artículo. Por tanto vamos a situarnos, como si fuera un videojuego, en el nivel principiante. Debemos tratar la película como un producto independiente, ya que el resto de la saga es desconocida para el gran público.

UN INICIO VERTIGINOSO

Año 1926. Un grupo de bellas muchachas actúa en la Ópera Imperial de Tokio. El Imperio Japonés ha alcanzado la prosperidad mediante el empleo del vapor. Pronto descubrimos que la Ópera es una tapadera y que estas chicas manejan unos ingenios mecánicos, de nombre *Koubus*, para defender Tokio de los demonios bajo el nombre de Compañía Flor del Grupo Imperial de Combate. *Lachette Altair*, estadounidense y antigua componente de la disuelta Compañía Estrella, llega para incorporarse al grupo. Su ingenio mecánico, el *Eisenkleid*, porta y lanza afiladas cuchillas. Pronto muestra en batalla lo que parece un afán de protagonismo que despierta los recelos del resto del grupo.

Al mismo tiempo, llega a Japón la compañía Douglas-Stewart, con su presidente *Brent Furlong* al frente, para hacer negocios con el gobierno. Al parecer está desarrollando un nuevo prototipo de robot de combate que puede revolucionar la defensa del país y amenazar la continuidad de la Compañía Flor. *Tamura*, miembro del gobierno, es su principal avalista, mientras enfrente se posicionan el comandante *Yoneda* y el conde *Hanakoji*. Al tiempo, las componentes de la Compañía empiezan a desaparecer misteriosamente. Un oscuro personaje llamado *Patrick Hamilton* ataca a la rusa *Maria Tachibana*, que tras una emboscada huye arrojándose al agua. Mientras, un grupo de los nuevos ingenios de *Furlong*, los *Hazkield*, ataca en campo abierto a *Orihime Soletta*, otro miembro de la Compañía, y un extraño arlequín que acompaña a *Hamilton* toma el control mental de la joven. Con posterioridad, ella y su *Koubu* serán empleados para atacar a sus propias compañeras.

SUCESIÓN DE DESCUBRIMIENTOS Y BATALLA FINAL

Pronto se averigua que *Hamilton*, un malvado hechicero que al parecer se enfrentó a *Tachibana* en el pasado, está al servicio de *Furlong*, y que sus *Hazkields* ocultan peligrosos demonios o *Koumas* en su interior. El primer objetivo de la Douglas-Stewart aparenta ser el de sustituir a los Grupos Imperiales de Combate en la defensa del país, pero detrás parece ocultarse una ambición mayor. Los acontecimientos se suceden y la Compañía Flor es relevada de sus funciones por el ejército. Temiendo ser víctimas de una conspiración y con la ayuda de otros miembros de los Grupos de Combate, logran acceder al lugar donde se guardan sus *Koubus*, ponerlos en marcha y huir por el mar.

Los planes de *Brent Furlong* quedan al descubierto y los demonios a su mando le ayudan a secuestrar a *Tamura, Yoneda y Hanakoji*. Con la llegada de la Compañía Flor, los *Koumas* se funden en uno solo gigantesco, con *Furlong* en su interior. Se produce la llegada desde París del teniente *Ichirou Ohgami*, jefe y miembro de la Compañía, y la intervención de su *Koubu* resultará clave en el combate, dando pie al trepidante acto final, que por supuesto no destriparemos.

LA CONCLUSIÓN

Ya hemos dicho que resulta aconsejable tener un conocimiento previo sobre la saga para no perderse. Y para saber por ejemplo que, si *Ichirou Ohgami* llega desde París, es porque forma parte del argumento del juego **Sakura Taisen 3**. Este juego de Dreamcast cuenta la historia del Grupo de Asalto Flor de París, y el teniente viaja a la capital francesa. *Lachette* vino en su sustitución, lo que no se aclara bien en el filme. Quizá con una base mayor de conocimiento, se aclararía el extraño comportamiento final de *Lachette*.

Dentro del conjunto de la saga, la película satisfará a sus seguidores. De forma aislada, lo enrevesado del argumento la hace sólo aceptable, ya que la animación, como es propio del estudio I.G., es bastante buena. Como dato técnico, debemos cargar en el debe del doblaje no haber incluido subtítulos para las dos canciones que se ejecutan en el teatro, tanto al principio como al final.

Y poco más, si eres de los muchos otakus que se quedaron sin verla porque jamás se estrenó en los cines de su localidad, tranquilos, porque la distribuidora ha anunciado que la sacará en vídeo y DVD. Así podréis verla y juzgar por vosotros mismos.

Jorge Sánchez



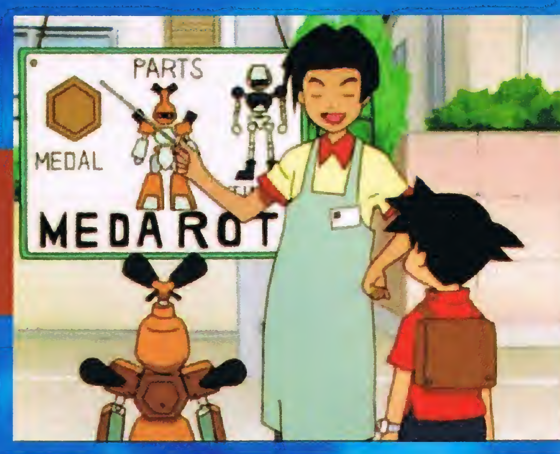






"Tras la Douglas-Stewart parece ocultarse una ambición mayor"





Si os hablo de mascotitas y compañeros de pelea, seguramente muchos pensaréis en Digimon. Si de lo que os hablo es de batallas tecnológicas, os vendrá a la cabeza Bey Blade. Si comento algo acerca de los sentimientos de las máquinas, la imagen que os vendrá pertenecerá a Transformers. Pero ahora, juntemos todo esto, sacudamos la coctelera y veamos la mezcla. El resultado será bastante parecido a Medabots. No perdáis de vista lo que esta serie puede ofreceros.

Un nuevo título se abre camino en el difícil mundo de las series de éxito. Su nombre es **Medabots**, y a estas alturas ya todos deberíais conocerla. Pero como sabemos que la teoría es una cosa y la realidad otra, aquí va este artículo ^_^

Para empezar, un poco de vocabulario

Son muchas las palabritas que nos vamos a encontrar por aquí que seguramente nos choquen, así que vamos a empezar por describir las fundamentales, dejando las otras para que las busquéis en el diccionario (sí amigos, si no está definida en esta sección, no es ninguna parte de la serie... es que necesitáis urgentemente un poco de lectura y un diccionario).

ROBOBATALLA: Pues eso, la batalla entre los robots. Generalmente son de uno contra uno, pero entre algunos tramposos, algunos campeonatos a dobles y todos esos "extras" que acostumbran a meter, la cosa se convierte en algo un poco confuso.

MEDABOT: El robot en sí. Los hay de muchos tipos, grandes, pequeños, más pequeños, más grandes, más aún, listos, tontos, feos, más feos, horrorosos... Son el alma de la serie (no en vano el título les pertenece ^_^).

MEDALUCHADOR: La parte humana del equipo, el cerebro pensante (sólo a veces) del equipo. Se encarga de dar las órdenes pertinentes a su Medabot para que la batalla acabe lo mejor posible.

MEDAPIEZAS: Las partes de un Medabot. Sus piernas, sus brazos, su cabeza, su tronco... cada accesorio o complemento que mejore, empeore o simplemente modifique al Medabot es una medapieza.

MEDARRELOJ: No, no es un reloj donde podamos mirar si es la hora de merendar o si ya van a dar **Medabots** por la tele. El medarreloj es el elemento "médium" entre Medabot y medaluchador, el nexo, por llamarlo de alguna manera. Las órdenes de ataque, defensa y demás se dan a través de este medarreloj, bastante gordo y antiestético, pero es lo que tiene... No es de extrañar, ya que es en el medarreloj donde se guardan las medapiezas ganadas en robobatallas.

MEDALLA: Si estáis pensando en cuando os colgaron aquella medalla de natación del cole, vais mal. La medalla es el alma, el espíritu y el carácter de un Medabot. Básicamente, el Medabot es la Medalla, no hay más. Sin su medalla, el Medabot es una carcasa de metal que no sirve para nada.

Medaluchadores... ¡A sus puestos!

Es el siglo XXII, año 2122. En el mundo entero se ha instaurado un nuevo sistema de batallas con robots (muy originalmente llamadas robobatallas) que parecen ser el eje de todo. Mundiales, organizaciones criminales, chavales todopoderosos (cómo no)... La historia de **Medabots** viene salpicada de muchos y muy variados matices. Si no, el hilo de la historia lo dirá ^_^.

El rollo comienza con un chaval, *Ikki Tenryu*, nuestro protagonista. Como ya dije antes, está de moda que todo el mundo tenga su robotito o Medabot, para ir pillando el hilo de la cuestión, como elemento para varios fines: ayudas domésticas, compañero de juegos, asesor de estudios... pero sobre todo, los Medabots tienen una función, un papel para el que parece fueron diseñados: las robobatallas. No es muy difícil adivinar de qué se trata: peleas entre dos o más medabots en las que uno gana y los otros no. Con cada victoria, se hacen con las medapiezas especiales de su contrincante (ejemplo, si mi Medabot tiene unas piernas







normaluchas, y el del malo unas súper poderosas, como seguramente le gane, me quedaría con sus súper piernas para ponérselas a mi Medabot cuando me diera la gana). El objetivo de estas robobatallas es conseguir puntos para llegar al mundial como representante de su país. El tema del mundial es complejo, luego lo explicamos con más calma que *Lázaro* me ha dado 4 páginas ^_^.

Pero bueno, volvamos a nuestro protagonista, *Ikky*. Resulta que al principio de la historia, el pobre chaval es el único que no cuenta en su haber con un Medabot, siendo por ello el objetivo de burlas, puyas y demás muestras de que la sociedad se mueve en torno a tópicos absurdos. Pero, como el protagonista de una serie que se llama **Medabots** no puede dejar de tener un Medabot, ocurre el milagro: A la rivera de un río, el jovencito tiene la buena fortuna de encontrar una Medalla. Como ya dijimos, la Medalla es el alma, el corazón y el carácter de un Medabot, así que ya contamos con lo más importante.. Pero como reza una vieja fábula, cuando los pies no funcionan, las manos no sirven de nada, y menos aún el espíritu y el carácter. Así que tenemos a un aspirante a medaluchador con la miel en los labios. No obstante, sólo hace falta poner un pie en el camino para que nazcan las ganas de continuar en él, así que, ni corto ni perezoso, ya que cuenta con la Medalla, va a por el armazón del muñeco. Reúne su poco capital, y acude a la tienda de *Henry*, otro personaje que esconde mucho más de lo que quiere dar a entender. Allí, encuentra un Medabot modelo KBT (que puede recordar a la palabra Kabuto o escarabajo) bastante antiguo y desaliñado. Pero no es momento para echarse atrás. El Medabot es suyo. En un alarde de imaginación de esos que de vez en cuando nos dejan sin aliento, lo bautiza como *Metabee* (recordemos que escarabajo en inglés es "beetle"). Un robot amarillo, con dos cañones en la cabeza (que, supongo, emulan los cuernos de un escarabajo, y hasta ahí los parecidos con el insecto), unos ojos verdes y un cuerpo bastante cuadriculado. Vamos, que la cosa no parece pintar demasiado bien para las expectativas de éxito del joven *Ikky*.

En fin, aquí comienzan las peripecias como medaluchador y Medabot de esta pareja, cuando menos, cómica.

Las medallas

Bueno, hay varios tipos de medallas, evidentemente. No todas son pacíficas, ni buenas, no son iguales... y lo mejor de todo... evolucionan (lo que nos faltaba xD). Hay unas cuantas clases de medallas, vamos a ver unas cuantas (después haremos una lista de los Medabots más relevantes y sus medaluchadores):

KABUTO (HERCULES BEETLE): Los Medabots movidos por este tipo de medallas son, por ejemplo, *Metabee*, *Brass*, *Warbandit*, *Bayonet*, *Pyrastar*... Los más conocidos, vamos.

DEVIL: Sí, *devil* de demonio. Como imaginaréis, esta medalla está pringadísima de lado oscuro, así que los Medabots que la usan son *Belzelga*, *Aviking*, y ojo, no os lo perdáis, *Microsoft*... con ese nombre, estaba cantado el tipo de medalla que usaría xD.

PHOENIX: De nuevo, algo evidente. El primer Medabot que usa esta medalla es, cómo no, *Phoenix*, aunque también hay otros con ella como *Eagaru* o *Wingwamo*.

MERMAID: Como **La Sirenita**, los usuarios de la medalla acuática son, siempre entre otros, *Neutranurse*, *Oceana* y *Spitfire* (sí, es un nombre ardiente, pero lo cortés no quita lo valiente).

TORTOISE: No, el *Duende Tortuga* no era un Medabot. No obstante, algunos que sí lo son llevan los nombres de *Totalizaer*, *Samurai* y *Monoklar*.

CAMELEON: Sólo hay un Medabot asociado a este tipo de medalla, lo que resulta chocante (aunque algunas de las ya mencionadas sólo contaban con tres o cuatro). El muñequito









en cuestión es *Multicolor*... de nuevo, la evidencia raya lo absurdo.

[illegible]TO (STAG BEETLE): Esta es una medalla como la KABUTO, pero más evolucionada. Algunos ejemplos son *Sumilidon*, *Rokusho* o *Goriongo*. Ciertamente, entre la KABUTO y esta se llevan la palma... son las que más tienen, y con diferencia.

Hasta aquí los tipos de Medallas... pero no está todo dicho sobre ellas. Hay un tipo de Medallas que aún no se han descrito y que, sin duda alguna, son las más importantes y prácticamente el hilo de toda la historia. Hablamos de las Medallas Únicas. Son Medallas que, básicamente, otorgan a su portador un poder casi insuperable llamado medafuerza. El ataque final, vamos. Más adelante veremos la relevancia de estas Medallas en la historia.

Ahora podemos continuar

Bueno, pues después de hacer un pequeño (pero necesario) alto en la narración de la historia, continuamos con ella.

Ikky ya tiene un Medabot con el que mostrar al mundo que él no es el último eslabón de la cadena de borregos, y está emocionado sobremanera. A partir de ese momento comenzará a participar en combates para optar al puesto de representante de Japón. Pero claro, donde hay unos buenos, tiene que haber unos malos...

Por de pronto, mencionemos a Los Piratas. Una banda de medaluchadores (formada por tres miembros) que se empeñan en competir contra *Ikky*. Ciertamente, no son un mal mayor, pero pueden llegar a ser muy plastas. Aunque las cosas comienzan a ponerse realmente serias cuando aparecen los Robo Robos, un grupo de criminales (esta vez con un número algo más elevado de miembros y considerablemente mejor organizados) cuyo objetivo es hacerse con una Medalla única para crear el Medabot perfecto, ultra poderoso, y hacerse con el planeta. ¿Y qué pintan en nuestra historia? Bueno, algunos lo habréis adivinado ya, otros estáis esperando a que lo diga, a otros os importará tres pitos... pero sí amiguitos, la suerte del protagonista no se limita a encontrarse una Medalla en un río, sino que además esa Medalla... es única. Por ello, el clan de los Robo Robos (Robos, para abreviar) va detrás de *Ikky*, esperando el momento idóneo para arrebatarle su preciada medalla.

A partir de ese momento, todo serán disputas, batallas, entuertos y líos para nuestro protagonista, aunque mayoritariamente saldrá airoso de tales situaciones. Aparte, claro, están los demás personajes, que darán más vida y morbo a la trama. Vamos a por ellos ^^.

Por parejas

No hablamos de las desgracias, que todos sabemos que nunca vienen solas, sino de los personajes. Aquí vienen de dos en dos, ya que hablaremos de medaluchador y Medabot. Hay honrosas excepciones, pero son pocas (ahora mismo a la mente y sin la chuleta me viene sólo una). A ver cómo estructuramos esto...

MEDALUCHADOR: IKKY TENRYU
Ikky es un estudiante de la Riverview Junior High School, al que fácilmente se le podría tildar de vividor. Es muy cortado con las chicas, viviendo únicamente para *Erin* (ya sabéis, amores platónicos). Al principio, su relación con *Metabee* es un tanto conflictiva, siendo los típicos polos iguales que se repelen, pero después de unas cuantas batallas, se creará un vínculo entre los dos que dará mucho de sí.

MEDABOT: METABEE
Medabot con número de serie KBT-11220, del tipo "Hercules beetle". Su ataque especial es, como puede saltar a la vista, el lanza misiles. Es un robot bastante hiperactivo, que discute mucho con su medaluchador. Su modelo está un poquito desfasado (los KBT antiguos ya no se llevan), pero aun así es un duro oponente.

MEDALUCHADOR: ERIKA
La que tenemos aquí es una periodista compulsiva, que haría cualquier cosa por tener la primicia de cualquier noticia. Es más de darle a la cabeza que al músculo, aunque ella también tiene a su Medabot. Pese a esto, no lucha demasiado en la serie. Tiene su lado femenino, pero cuando está con *Ikky* parece brotar su ansia asesina.

MEDABOT: BRASS
Su número es el SLR-191218, y es el Medabot (la Medabot) de *Erika*. Como ya dijimos, no lucha demasiado, pero de vez en cuando forma equipo con *Metabee*. Hace más las veces de asesora periodística de su medaluchadora que de Medabot con el que luchar. Ha aprendido de su dueña, y al igual que ella, tiene un lado femenino que esconde cuando la ocasión lo requiere.

MEDALUCHADOR: KOJI
De buena y adinerada cuna, nos llega *Koji*. Camarada de *Ikky* y rival suyo por antonomasia, es el medaluchador de un feroz Medabot como es *Sumilidon*. Su fama como medaluchador es indiscutible, ya que es la leyenda viva del medaluchador intocable. Nunca ha perdido un combate. Su objetivo es dominar la técnica Espada de la sombra, que entrena sin cesar.

MEDABOT: SUMILIDON
Medabot tipo tigre dientes de sable, número STG-19207. Antes de conocer a *Ikky* y a *Metabee* jamás había perdido una robobatalla. Es especialista en peleas cuerpo a cuerpo, y aunque no tiene una medalla de esas especiales, es capaz de batirse en duelo con el más duro



MEDALUCHADOR (¿?): HENRY/FANTASMA RENEGADO/MEDALUCHADOR ESPACIAL X
En principio es simplemente el dueño de una tienda donde se reúnen *Ikky* y la tropa. Es el que vende a *Ikky* a su *Metabee*. Diez años antes de que la serie dé comienzo, él era un fantástico medaluchador con su Medabot tipo Hercules Beetle... pero hoy día "parece" haberse retirado del mundillo de la pelea. No obstante, en la serie dará que hablar con sus diferentes identidades ocultas.

MEDABOT: ARCBEETLE
Medabot cuando menos interesante. KBT-11220-2 es su número, y ya dice de él que no es precisamente del montón. Posee la más sofisticada tecnología en modelos KBT, lo que lo hace un rival prácticamente imparable. A la vera del medaluchador Espacial X, este Medabot nos mantendrá en ascuas sobre la verdadera naturaleza de su Medalla.

Y bueno, básicamente están los importantes. Faltaría mencionar a *Rokusho*, un Medabot solitario que vaga por el mundo buscando a su medaluchador... habiendo prometido no luchar jamás (con perdón, el *Kenshin* de la serie). Se nos quedan en el tintero los Robo Robos y los Piratas... pero es que el espacio se está empezando a agotar.

Segunda temporada (y seguimos dando caña)

Con una fuerza increíble comenzó a emitirse de once a once y media de la mañana todos los fines de semana en el canal privado Fox Kids la continuación de la primera parte. Como primer golpe fuerte, una palabrita más que añadir a nuestro diccionario: Kilobots. El significado, algo sencillo: Medabots más poderosos de lo normal. Claro, no salen de la nada en plan "rebelión de Medabots", alguien se los tiene que sacar de la manga. Como de costumbre, tenemos a un niño rico pijo al frente, pretendiendo instaurar unos nuevos Medabots con malas artes.



Aparte, nuestro Medabot favorito, *Metabee*, consigue una nueva remesa de lujosas y flamantes medapiezas, con las que puede fácilmente cambiar de modos (batalla, defensa...) como si de un bonito teléfono móvil se tratara. En fin, un poquito más de lo mismo, pero más sofisticación. Es lo que tienen las segundas temporadas.

Chorradillas varias de este mundillo

Bueno, pues vamos a comentar un par de datos curiosillos. El primero, y que prometí que explicaría, es el del mundial. Hasta una mente como la de un niño puede deducir de qué se trata, quizá en parte porque la serie va dirigida a ellos, pero aun así, expliquémoslo.

Como ya dije, los Medabots se usan para luchar, pero, ¿con qué fin? Sencillo: instaurar un orden clasificatorio en cada país. Un medaluchador no puede competir dos veces contra el mismo medaluchador, así que al llegar a unas determinadas fechas, los tres mejores medaluchadores de cada país (es decir, los que más robobatallas hayan ganado) son los que van al mundial. Sobra decir que en nuestro caso son *Ikky*, *Koji* y el *medaluchador espacial X* los que acuden representando a Japón, para encontrarse con el que hasta el momento es el mejor del mundo, *Viktor*, representante de Kenia. Con su Medabot *Warbandit* (KLN-111214, tipo King Lion) y su pose chulesca allá por donde pasa, será un enemigo duro de roer para el trío de nipones. Como campeón que es, el Medabot posee una rapidez y una fuerza casi inigualables, pero el carácter de su medaluchador chocará ante *Ikky*. *Viktor* piensa, oh sorpresa, que un Medabot sólo sirve para luchar, sin tener en cuenta los sentimientos de su máquina (¿?). Un final predecible, supongo.

Otra cosa curiosa es un personaje que, al igual que *Viktor* y su Medabot, no ha aparecido en el apartado de personajes. Hablamos del señor árbitro, un hombrecillo cuando menos increíblemente carismático. Siempre que surge un reto, un pique, una rencilla Medabotiana (esta palabra me la he inventado), se oye de fondo una vocecilla: "¡Decidido! Declaro una batalla de sumisión, medaluchadores, ¿listos? ¡¡A LUCHAR!!". Seguramente la frase más repetida en toda la serie. Pase lo que pase, ya pueden estar en una isla desierta, en medio de un atasco, perdidos en la selva o en una prisión, siempre aparece el señor árbitro: o de detrás de un arbusto, o de una alcantarilla, o en una ambulancia, o camuflado como una roca... En fin, como ya dije, se trata de un personaje de lo más carismático.

Merchandising, pijaditas varias y demás

Claro, claro que sí. Una variedad increíble de material sobre la serie se expone en las vitrinas de una y mil tiendas de todo el mundo (toma ya, cómo molo yo que me las he recorrido xD). Quizá tantas no, vale, pero no lo tendréis demasiado difícil a la hora de conseguir "prácticamente" lo que queráis sobre la serie. Desde que Tele5 comenzó a emitirla hace poco en su espacio Max Clan, parece que todo lo que se refiere a esta serie









ha subido un escalafón. No sólo lo típico (muñecos, cartas, juegos, figuras de acción, maquetas...) sino que, además, si un día nos vemos con hambre podemos irnos a tomar una comidita feliz a una conocida compañía hamburguesera y encontrarnos en el interior de la cajita un Medabot de plástico. Oh, qué felices somos comiendo. Pues eso, que si hasta este punto hemos llegado, ahora mismo se venden asequiblemente mochilas, estuches y demás enseres escolares (que hacen las delicias de los más pequeños), juegos de vasos, platos y cubiertos para fiestas de cumpleaños, pelotas de estas de plástico... Vamos, que la serie ha entrado con fuerza en España y ya es casi como un **Pokémon** o un **Bola de dragón** más.

Terminando y al sobre

Pues más o menos aquí está plasmada la esencia de lo que es **Medabots**. Ahora os toca a vosotros descubrir el resto, sacarle el jugo a todo este rollo y explotar vuestra medafuerza. Nada más. Medaluchadores... ¡¡A luchar!!

NeoRuB





El manganime invade las ondas

U La buena salud de nuestra afición ha llevado a que últimamente aparezcan muchos programas de radio dedicados a nuestro mundillo. Y aunque os ofrecemos varios en nuestro CD, realmente pocos han tenido algún tipo de presentación, así que vamos a intentar solucionar eso, ofreciéndoos este texto de uno de los programas más veteranos.

Hace ya bastante los viernes a las 6 de la tarde muchos otakus de Badalona tienen una cita. Y no es con librerías especializadas ni karaokes ni nada por el estilo. No, la cita es con Misión Tokyo, uno de los más veteranos programas que se dedican única y exclusivamente al manga y al anime en nuestro país.

El programa en sí

Ya son tres años en antena, pero no ha sido hasta la llegada de esta nueva temporada que Misión Tokyo ha llegado a la mayoría de edad, radiofónicamente hablando. Empezó un 23 de abril del 2001 como una breve sección de manga dentro de un programa dedicado a las nuevas tecnologías que se emite en Radio Ciudad de Badalona (94.4 FM). Y ha ido evolucionando hasta llegar a convertirse en lo que actualmente se conoce como "La hora Otaku". Una hora (bueno, en realidad el programa suele durar unos 52 minutillos, pero nos entendemos) repleta de información sobre manganime, concursos, humor, tops, mesas redondas, entrevistas, reportajes, noticias, llamadas en directo, y todo lo que un Otaku puede desear.

Misión Tokyo amenaza con convertirse en una auténtica revolución radiofónica que pronto dará mucho que hablar.

Los responsables

El núcleo de Misión Tokyo son sólo tres personas, pero cuentan con multitud de colaboradores que en conjunto lo convierten en un punto de referencia muy a tener en cuenta dentro de la oferta manganímica actual.



El presentador y director del programa es *Genís*. Ha sido redactor de varias revistas especializadas en manganime (como la misma Minami) y lleva ya siete años haciendo radio, trabajando en emisoras como Radio Bisbal, Onda Catalana, COM Radio, o la misma Radio Ciudad de Badalona. Toda una garantía en la conducción del programa más friki del panorama radiofónico actual.

A su lado se sientan como co-presentadores *Elix* y *Marc*. *Elix* está especializada en las novedades de anime en Japón, mientras que *Marc* es técnico de un conocido estudio de doblaje de anime.

En su lista de colaboradores habituales encontramos a *David Jiménez* (especialista en videojuegos manga), *Sam* (Sección de J-Music), *María Ferrer* (traductora), *Iñaqui* y *Jenifer* (ADAM), *Akiko Yamada* (traductora)... Un sinfín de colaboradores que hacen de Misión Tokyo un programa realmente interesante.

En la balanza

Pero claro, no todo iba a ser bueno, ya que, lógicamente, el programa tiene sus puntos débiles además de los fuertes. En la parte negativa habría que comentar lo excesivamente pagados de sí mismos que están algunos de sus colaboradores, los errores que de cuando en cuando se les cuelan, el problema de que al ser un programa local a veces su ámbito de noticias y acción es muy reducido, o que en su logo no hayan puesto la tilde a la "o" de Misión. En la parte positiva tenemos que es de los más dinámicos y fluidos del panorama actual, que cuentan con servicio activo de llamadas en directo, que realizan entrevistas a personas de las que el público realmente quiere saber y no los mataos de turno que no conoce ni su madre, que al tener muchas secciones informa de muchas cosas y que está en español (algo nada sencillo siendo como es un programa de una región con imposiciones por ley y obligaciones forzosas).



Pero en realidad es mejor que juzguéis vosotros mismos, ya que desde hace unos números siempre tenéis unos cuantos programas en nuestro CD.

Interactuar con Misión Tokyo

¿Cómo? ¿Que aún no has escuchado Misión Tokyo? Si eres un auténtico Otaku no esperes más. ¡Ahora puedes escucharlo desde cualquier parte del mundo!

En directo mediante la ventana emergente que sale al entrar en la web de la emisora: http://www.rcb.es (necesitas tener instalado el WMP, una buena conexión, y algo de suerte).

En directo mediante aparato de radio convencional en el 94.4 FM (para Barcelona).

En diferido mediante los fantásticos CDs de la revista número uno, Minami.

Además, recuerda que puedes participar en directo llamando al 93-395-40-04, o también visitar la web del programa, que es http://misiontokyo.typeteam.net

Desde Minami damos la bienvenida a Misión Tokio, que cada mes nos acompañará en nuestro CD, y les deseamos suerte.

Isadora

Saint Seiya Tenkai-Hen -overture-

A LA CONQUISTA DEL CIELO



Los que pensaran que Saint Seiya, nuestra querida Los Caballeros del Zodiaco, ya estaba muerta, se equivocaban. Para empezar, la animación hace poco de la Saga de Hades; luego, un nuevo manga; y ahora, esta sorpresa que os presentamos...

Saint Seiya se niega a morir, es más, en estos momentos está más viva que nunca. Los fans japoneses de la obra de *Masami Kurumada* tienen una cita obligada en las salas de cine niponas este próximo Febrero. **Saint Seiya Tenkai-Hen ~overture~** es el nombre de la nueva y flamante película de las aventuras de *Seiya* y compañía. Se encargará como siempre Toei Animation, con el mismo equipo creativo que llevó adelante la reciente Saga de Hades: *Shingo Araki* y *Michuru Yamane* con los diseños e incluso *Kurumada* colaborando con la creación de los nuevos caballeros.

El Santuario, los mares, el infierno...

Lo único que les resta por conquistar a nuestros caballeros es el cielo, el Olimpo de los Dioses. Hace años, cuando *Kurumada* estaba realizando la Saga de Hades, ya tenía en mente lo que sería la saga definitiva de su serie, la por aquel entonces rumoreada "*Saga de Zeus*". Pero los jefazos de Shueisha (editorial de la revista Shonen Jump, donde se serializaba **Saint Seiya**) le pararon los pies, porque según ellos ya había suficientes aventuras de *Seiya*, y continuarlas sería un error (eso o que la serie ya empezaba a flojear en ventas...). La cuestión es que *Kurumada* tuvo que acabar la serie de una manera bastante precipitada por exigencias de Shueisha, y después cambió de editorial para empezar con su **Bt'X**, así que los fans nos quedamos con las ganas. Parece que

el tiempo ha acabado por dar la razón al bueno de *Masami* y por fin existirá la Saga de Zeus (ahora "Capítulo del Cielo"), aunque no en versión manga, sino directamente en anime. La película que se estrena el 13 de Febrero del 2004 en Japón será el inicio de la nueva y esperada saga (por muy poco no podremos ofreceros información de primera mano, cuando nuestros corresponsales, que ya la habrán visto, nos la comenten y tal (recordad que esto se hace con bastante antelación con respecto a su fecha de aparición en el mercado)).

Vamos a lo que interesa...

...que es la historia. Situémonos en el Santuario, poco después de la temible batalla contra Hades. Destruido este, la paz ha vuelto a la Tierra, aunque no todo es lo que parece. *Seiya* está muy maltrecho a causa de su última lucha en el infierno, hasta el punto de que no puede mover ni un dedo y se encuentra en silla de ruedas. *Atenea*, que siente que le debe la vida al caballero de Pegaso, le ofrece sus cuidados. En ese momento aparecen de la nada tres caballeros desconocidos y con no muy buenas intenciones. Se hacen llamar *Thesseus*, *Odysseus* y *Thoma de Ikarus*, y su objetivo es matar a *Seiya*, por orden de la Diosa del Olimpo *Artemisa*. *Atenea* impide que los tres caballeros llegados del cielo cumplan su objetivo, alegando que nunca dejará que eliminen a *Seiya*. *Artemisa*, viendo que es inútil todo intento de hacer recapacitar a *Atenea*, le propone un trato: Si le otorga el mando del planeta Tierra, ella le devolverá la vida a *Seiya* (que está virtualmente muerto). Contra todo pronóstico (o más bien, como era de esperar) *Saori* acepta el trato, perdiendo todo su poder y dejando el Santuario y el planeta entero a merced de *Artemisa*. *Saori*, que ahora es una simple humana, se plantea si ha hecho lo correcto, y si no ha sido demasiado egoísta poner la Tierra en peligro sólo para recuperar a *Seiya*.

Shiryu, que se encuentra en China con *Shunrei*, percibe que el Santuario ya no está protegido por el aura de *Atenea*. *Hyoga* desde Siberia siente lo mismo, y de ese modo parten a Grecia a ver lo que sucede. *Atenea* no ceja de cuestionarse a sí misma a causa de su decisión cuando presencia cómo *Seiya*, que no podía moverse, se levanta de su silla de ruedas y empieza a recuperar poco a poco todo el poder que poseía en la batalla contra Hades.

Los Caballeros de Bronce se preparan para la nueva batalla, pues tienen que recuperar la Tierra; pero el enemigo principal no son los tres caballeros enviados por *Artemisa*... (Apuesto que todo el mundo se imagina quién será el enemigo principal de esta película. Y si hay alguien que no, que espere a verla :P).

La cosa pinta bien

La trama promete, pero hasta Febrero no sabremos el resultado final. Después de ver lo espectacular que ha quedado la Saga de Hades animada, sólo podemos esperar lo mejor, puesto que se trata de una producción cinematográfica. De momento hemos podido ver el tráiler, que se puede descargar de la web oficial que la Toei le ha dedicado a la peli, y no tiene mala pinta precisamente (aunque se nota que aún está en proceso de producción, porque utiliza muchas imágenes sacadas de los OVA's de *Hades*). Huelga decir que haremos todo lo posible por incluirlo en el CD.

Destacar un par de escenas de tráiler que pintan muy interesantes: Por una parte la misteriosa sombra, de la cual los rumores apuntan que puede ser el Dios *Apolo*. Curiosa también la escena en la que *Seiya* y *Jabu* de Unicornio aparecen peleando, recordando a la parte del Torneo Galáctico, sniff. Ahora sólo queda esperar un poquito ^_^ . Eso sí, para los que se pasen por Japón en esas fechas (de ilusión también se vive), comentar que ya se pueden adquirir ya las entradas por unos 1600 yenes.

Además, a la par de la película, Bandai nos deleitará con una nueva remesa de merchandising para los otakus de **Saint Seiya**. De momento están anunciadas unas tarjetas especiales con ilustraciones referentes al **Tekai-Hen** que valdrán unos 1800 yenes, además de una nueva colección de figuras de los caballeros de bronce, con sus nuevas armaduras y en dorado, al precio habitual de 2500 yenes. Recemos para que traigan las figuras como ya se hiciera en su época, porque en Japón se han reeditado todas (los Caballeros de Bronce con las armaduras de la Saga de Hades y los 12 Caballeros de Oro, más bonitos si cabe que los anteriores) aprovechando el tirón que está teniendo últimamente la serie. Es bastante difícil por no decir imposible que nos lleguen, pero por pedir que no quede...
Actualmente las figuras más buscadas son las de los caballeros oscuros. En Japón salieron entre agosto y septiembre y al parecer se agotaron antes de salir a la venta. *Shion*, *Máscara de la Muerte*, *Saga*, *Afrodita*, *Shura* y *Camus* con las armaduras de *Hades* han sido las últimas figuras aparecidas. Y ahora su precio asciende a 500 euros...

Cambiando de tema, en EEUU se ha estrenado la serie no hace mucho con el nombre de **Knights of Zodiac**, aunque con muchas escenas sangrientas censuradas. Y a pesar de que Bandai ha apostado fuerte por su serie, poniendo a la venta muñecos, cards y demás merchandising, el éxito ha sido bastante modesto, aunque parece que la cosa mejora. Pero es que ya se sabe, los yankees no saben estarse quietecitos y si no meten la zarpa no están contentos. Por su parte, el manga de **Saint Seiya: Episode G** sigue su andadura por la revista RED Champion Comics y su tercer volumen está a punto de aparecer (a pesar de lo que se decía en un principio, *Megumu Okada* se está luciendo con su versión particular de **Saint Seiya**, y cada capítulo es más espectacular). Comentar también que Shueisha está en el candelero, puesto que se ha apuntado al resurgimiento de *Seiya* con un nuevo manga, de título desconocido por el momento, y que al parecer narrará los hechos acontecidos entre el final del manga y el inicio del nuevo film. Para acabar, parece que la Saga de Hades continuará siendo animada, y aunque no se ha concretado su salida, será a mediados del 2004.

Óscar Ulloa [AOSHI]





▪ FICHA TÉCNICA
Director: Shigeyasu Yamauchi
Director de animación: Shingo Araki
Diseño de personajes: Shingo Araki
Autor original: Masami Kurumada
Compositor: Seiji Yokohama

▪ SEIYUUS
***Seiya*:** Tôru Furuya
***Saori*:** Keiko Han
***Hyoga*:** Koichi Hashimoto
***Ikki*:** Hideyuki Hori
***Shun*:** Ryo Horikawa
***Shiryu*:** Hirotaka Suzuoki



Demon City Shinjuku

(Shinjuku, la ciudad demoníaca / Magai Toshi Shinjuku)

Estamos ante una película de temática sobrenatural que, gracias a la acción y un diseño de personajes bastante atrayente, resulta un producto interesante; y lo más importante, ¡ya tenemos la edición DVD en España!

Nuevamente, un clásico de los primeros tiempos del manganime en España es recuperado en forma de DVD, el formato que en apenas cinco años se ha impuesto por su indiscutible superioridad sobre el ya algo vetusto VHS.

Sin embargo, el tiempo transcurrido desde su primera aparición en nuestro país lleva sin duda a que los aficionados de última (e incluso penúltima y antepenúltima) generación probablemente no hayan oído hablar de ella jamás, así que... ¡A repasar tocan!

Desde los inicios

En 1993, apareció en Japón **Demon City Shinjuku**, también conocida como **Monster City,** cuyo nombre se utilizó en España cuando por primera vez llegó en formato VHS. Nuestro título en cuestión adquiere más fuerza si cabe por el grupo de personas que lo producen y trabajan en ella, y de los que os comentaremos los rasgos más significativos.

La idea original

Todo comienza con *Hideyuki Kikuchi*, mangaka que, aparte de deleitarnos con **Demon City**, también es el autor de títulos como **El viento de Amnesia**, **Vampire Hunter D** o **Wicked City,** cuyas ediciones también han llegado a España.

La Empresa de Animación

Pasamos a hablar un poco de la empresa de animación que está detrás de la creación; ni más ni menos Madhouse Studios, un estudio que posee a sus espaldas infinidad de producciones, por lo que citaremos solamente algunas de las más conocidas en España como **Azuki**, **Boogiepop Phantom**, **Campeones: Camino al Mundial 2002**, **Sakura: Cazadora de Cartas**, **Doomed Megalopolis**, **Lensman**, **Ninja Scroll**, **Patlabor La Película 1**, **Patlabor WXIII**, **Perfect Blue**, **Program** (**Animatrix**) **Trigun**, y un largo etcétera...



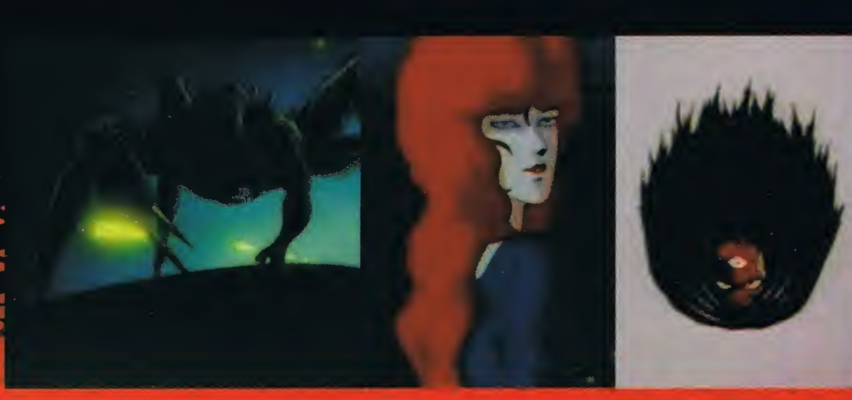
El grupo de trabajo

De entre el elenco de figuras que han colaborado en la creación de la película, cabe destacar al diseñador de personajes y director de la producción *Yoshiaki Kawajiri*, quien, además de **Demon City**, también ha dirigido obras cuyas ediciones podemos disfrutar en España como **Lensman**, **Ninja Scroll** (creador del manga original), **Vampire Hunter D Bloodlust**, **Wicked City**, o una de sus últimas creaciones y direcciones como es el corto **Program**, una de las animaciones de **Animatrix**.

Veamos la trama

Hace diez años, un violento acontecimiento tuvo lugar en Shinjuku, el centro de Tokyo. *Lebbie Lar* y *Gennichiro*, ambos alumnos del *Gran Maestro Sacerdote Lai*, tuvieron un enfrentamiento feroz. *Lebbie*, cegado por los celos y la mayor destreza de su compañero *Gennichiro*, pactó con entes diabólicos para recibir así un poder sobrenatural y poder vencer a cualquier ser humano. Una vez ganado el combate, *Lebbie* se comprometió a en un plazo de diez años abrir una puerta dimensional al mundo de los demonios y acabar con todo rastro de civilización humana.

El enfrentamiento inicial entre *Lebbie* y *Gennichiro* generó un terremoto conocido como "La sacudida del demonio" que destruyó el centro de Tokio, que pasó a estar habitado por las almas que perecieron. Mientras tanto, los científicos investigaban las causas de dicha destrucción así como de



otros muchos fenómenos naturales desencadenados desde este momento.

En otro punto de la historia, el *Presidente Yuma* es considerado como el Mesías del mundo moderno ya que restaura de nuevo el poder en Japón. El Presidente y el sabio maestro *Lai* saben que todos los desastres citados anteriormente están son causados por las energías sobrenaturales del mundo de los espíritus, por demonios que pueden utilizar los poderes de las tinieblas. Al tener esta información, el Presidente se convierte en una amenaza para el grupo de seguidores que se está preparando para el "Día de la Resurrección", día en que El Mundo de los Demonios se abrirá de nuevo para engullir a toda la civilización. El secuestro del Presidente alerta al maestro *Lai* de la proximidad del temido día y decide localizar al mortal que puede impedirlo, y que será el joven *Kyoka*.

Resulta que *Kyoka Izayoi* es el hijo de *Gennichiro*, sí, recordad, aquel que sucumbió en el combate inicial contra *Lebbie*. El chico es profesor de kendo y en uno de sus entrenamientos marciales hace acto de presencia en forma de aparición el Gran Maestro *Lai*, antiguo maestro de su padre. *Lai* pretende convencerlo de que es la única persona que puede salvar al mundo, enfrentándose antes del día de la Resurrección contra *Lebbie* para así no sucumbir ante el mundo de los demonios. Nuestro héroe hace caso omiso a las peticiones del Maestro *Lai*, que debe convencerlo como sea de la gravedad de la situación. Es en este punto cuando entra en juego *Sayaka Rama*, hija del Presidente *Yuma* y chica de muy buen ver, sobre todo para *Kyoka* XD. *Sayaka* consigue captar la atención de *Kyoka* y lo termina convenciendo para partir en busca de *Lebbie* y enfrentarse a él antes de la llegada del Día de la Resurrección. *Izayoi* no afronta la aventura solo, *Sayaka Rama* le ayudará a lo largo del camino. Y así nuestro héroe se enfrentará en sus andanzas hacia la búsqueda de *Lebbie* con multitud de personajes y demonios, estando entre los más destacados los tres lacayos de *Lebbie*, tres demonios con verdaderas ansias de matar.

Te presento a...

Lebbie Lar: Como se suele decir, "el malo de la película", un ser cruel, despiadado y capaz de todo para ser el humano más poderoso.

Gennichiro Izayoi: El padre de *Kyoka*, que intenta evitar que *Lebbie* lleve a cabo su cruel plan, pero sucumbe en el intento. Es un gran luchador con espíritu pacífico.

Kyoka Izayoi: Como todos sabréis a estas alturas, y si no, tirón de orejas XD, el personaje principal de la historia. De talante impulsivo y algo pasota.

Sayaka Rama: Es la hija, novia, amiga... que todo el mundo desearía, es la bondad personificada y sería capaz de dar su vida por la de cualquier ser humano. Bonito, ¿no?

Maestro Lai: El antiguo maestro de *Gennichiro* y *Lebbie* posee un gran poder espiritual, el cual incluso le permite desdoblar su cuerpo y mente para trasladarse a cualquier lugar.

Presidente Yuma: Este personaje es un simple añadido más; me explico, solamente tiene dos breves intervenciones en la película que no aportan prácticamente nada para el desarrollo de la trama.

Chibi: Chico que tiene la peculiaridad de ir en patines y con el que topan *Kyoka* y *Sayaka* en el primer enfrentamiento contra uno de los demonios de *Lebbie* (Demonio-Araña). Ayudará a nuestros protagonistas a lo largo de la historia.

Mephisto: Personaje místico y misterioso que brindará su ayuda a *Kyoka* y *Sayaka*. *Mephisto* se enfrentará al tercer demonio de *Lebbie* (Demonio-Serpiente).

Demonio-Araña: Es uno de los lacayos de *Lebbie*, mitad humano-mitad araña, será el primer demonio en enfrentarse a *Kyoka*.

Demonio-Agua: Otro criado de *Lebbie* y segundo demonio en enfrentarse a *Kyoka*. Tiene forma de pájaro.

Demonio-Serpiente: Sirviente de *Lebbie*. Con apariencia de mujer, su verdadero estado de demonio es el de mitad mujer-mitad serpiente. *Mephisto* será el encargado de enfrentarse a este demonio.

Demon City en España

De mano de Manga Films, pudimos adquirir este título en España en formato VHS y bajo el nombre de **Monster City** hace bastantes años. En estos momentos ya está en el mercado español, distribuida por SD Distribuciones, la edición en DVD de **Demon City**, por lo que todos los aficionados al género sobrenatural pueden disfrutar de esta película con la mejor calidad digital del momento. En dicha edición nos encontraremos con un sonido Dolby Digital 2.0 en español y japonés además de subtítulos en español. Además, podemos encontrar algunos extras como menús interactivos, acceso directo a escenas, ficha técnica, ficha artística, datos de producción y galería de imágenes, todo ello desembolsando entre 18 y 24 euros según el establecimiento.

Puntuación

Una película entretenida, con mucha acción, fenómenos sobrenaturales y, además, un diseño de personajes bastante agradable que hará las delicias de los aficionados a este género.

Y recordad que si os ha gustado lo que habéis leído, ya disponéis de la edición en DVD en España para una visualización de máxima calidad.

Jordi Nadal



¡ESTO ES GREENWOOD!

¿POR QUÉ TE GUSTA LO QUE QUE A MÍ ME GUSTA?

Resulta sorprendente, o al menos llamativo, los pocos japoneses que conocemos los otakus. Y eso a pesar de gustarnos la animación japonesa, los cómics japoneses, la música japonesa, la literatura japonesa y el idioma japonés (estos dos últimos, sólo una minoría minoritaria). Por supuesto que de este hecho no tenemos más culpa que la que tenemos sobre el que Japón está muy lejos de casi cualquier parte; es decir, ninguna.

Pero hay algo que resulta mucho más curioso que esto. Lo curioso es que si, por un casual imprevisto del destino, llegamos a conocer a algún habitante del país del sol naciente y le comentamos lo mucho que nos gusta la animación japonesa, los tebeos japoneses..., lo primero que nos dirá es: "¿por qué?".

No creáis que lo haría con mala idea. Es simplemente es que no le cabe en la cabeza. ¿Qué pensamos nosotros cuando vemos americanos en las corridas de toros? (Cambiad "americano" y "corridas de toros" por cualquier otro acontecimiento local que prefiráis). Nos preguntamos cómo les puede gustar tanto algo que sólo tiene sentido para nosotros, que tiene unas causas y unos motivos incrustados, casi, en nuestra idiosincrasia, en nuestro modo de ser. Lo mismo sucede con el manganime: ha sido creado por japoneses y para japoneses -y en japonés, claro-, así que, en teoría, no debería gustarle a aquellos que no lo son. Lo mismo sostienen los creadores, sean dibujantes de manga, diseñadores de personajes, cantantes, directores... Cada vez que se les pregunta por su popularidad allende los mares, la respuesta tipo es: "Me sorprende mucho la popularidad de mi obra en el extranjero. Nunca me imaginé me leerían/verían en España/Italia/México/Estados Unidos/Estonia..." (táchese lo que no corresponda).

Y a pesar de ello, se les lee, se les ve y se les oye. Todo porque alguien, alguna vez, dijo: "Eh, esto tiene buena pinta, me lo voy a llevar a mi país". No sabemos quién fue, ni de dónde. Pero el cuándo... eso sí que lo sabemos; al menos un poco.

Los primeros animes llegaron a Europa y Norteamérica allá por mediados de los años setenta (del siglo XX). Lo gracioso es que su expansión por el resto del mundo ha sido casi paralela con su crecimiento. Los primeros animes "legendarios" (**Mazinger Z**, **Uchû Senkan Yamato**, **Comando G -Gatchaman-**...) se emitieron allende las fronteras niponas poco tiempo después de su primera emisión.

Pero el "porqué" sigue estando ahí. ¿Por qué comprar ese primer anime? ¿Qué vio aquel comprador desconocido que le llamó la atención? ¿Qué le hizo pensar que gustarían esas historias con costumbres que no son las nuestras, relaciones interpersonales a las que no estamos acostumbrados y mitologías desconocidas? ¿O fue sólo el precio? ¿Un producto barato que se veía fácil de vender a las cadenas de televisión, sin importar el origen? Es posible; después de todo, recuerdo haber visto animación checoslovaca o rusa en mi televisión, pero... los costes han ido aumentando y, sin embargo, seguimos tropezando en la misma piedra, llamada "anime" (en otro orden de cosas, el manga es un "invento" algo más reciente en nuestros lares (*NdL: Y su origen está más localizado, y ese si lo conocemos, algunos de primerísima mano*)).

Como habéis podido ver, cada vez se complica más lo de responder al por qué del hipotético japonés (o japonesa). Podríamos decir que por muy extraño que puedan parecernos ciertas cosas, como llevamos tanto tiempo viéndolas, al final nos hemos acabado acostumbrando. O también que nos fijamos más en lo universal, sentimientos y acciones que en las anécdotas como dejar los zapatos en la entrada de la casa y desayunar boles de arroz. Ambas respuestas son ciertas. De hecho, hay tantas respuestas como otakus hay en el mundo. Un mundo al que, sin saberlo los mismos japoneses, su animación, sus tebeos, su literatura... han salido para extenderse por él, haciendo que lo que le gusta a un japonés nos guste a nosotros. Y luego dicen que la globalización es encontrar un McD*nalds en Kuala Lumpur...

Jaime Ortega

NdL: ¿¿¿Un artículo de Jaime que no se pasa (demasiado) de caracteres??? ¿Quién eres tú y qué has hecho con Jaime?

¿Por qué nos gusta tanto si nadie entiende un pijo? ■



desde la torreta de mazinger Z

¡PIRATEA O MUERE!

– Los que ven Pokémon se vuelven hiperagresivos, maleducados, contestan a los padres, desobedientes, mal hablados, hasta sienten el deseo de matar. Hay niños que han matado a su hermano y hermana o al papá y cuando le preguntan que por qué lo hizo, contestan: "Pokémon me dijo que lo hiciera".

El Camino Perdido del Otaku 3. Odiando a Lázaro Muñoz.

Se habla en todas partes. Se comenta por los rincones y las esquinas. Se debate en foros, cafés y parlamentos. El tema de la piratería está en el orden del día. Es un asunto que se puede abordar desde muchos ángulos, así que vamos a fijarnos en uno de ellos.

Desde los principios del manganime en España (con perdón) los otakus hemos navegado por las turbias aguas de los derechos legales. Unas veces sí y otras también cometíamos pecadillos tales como copiar, distribuir y vender por un simbólico precio manga y anime. Los derechos de reproducción de imágenes eran un misterio para los primeros hacedores de fanzines, y de todos modos, no creo que nadie honradamente esperase que fuesen a investigar a quién le pertenecían los derechos de tal o cual serie que reseñaban en los fanzines para, posteriormente, pagarle los correspondientes derechos. Que los Reyes Magos no existen, vamos.

Más que pirateo era una especie de comunismo otaku: lo de mis amigos era mío y lo mío, mío también. No había delito (casi), ya que no había daño (como dicen en la NBA: "*no damage, no fault*"). Diferente habría sido si hubiese habido perjuicio directo a una empresa afincada aquí. Aquí esta el meollo del asunto, actualmente.

Llegamos a un punto donde la piratería ya no es que no parezca delito, sino que casi se convierte en un derecho de cualquier otaku. La gente discute sobre su derecho a acceder libremente a cualquier material, independientemente de lo que digan la ley, el gobierno, las empresas, los jueces o *Papá Pitufo*. Da igual a quienes perjudiquen, lo que les importa es tener la mayor cantidad de cosas posibles. Lo hacen porque pueden. El tener por tener.

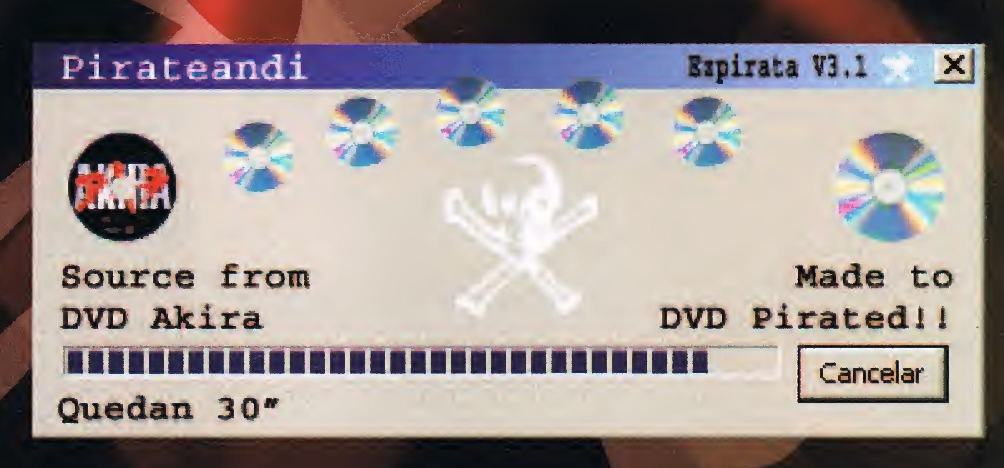
Cuando el manganime empezaba a despuntar en este país, el objetivo de todos nosotros era inundar el mercado con nuestras series preferidas. Lo que queríamos era que editoriales y productoras trajeran series a porrones, no dedicarnos al onanismo visual pirateando series en la intimidad de nuestro cuarto. La razón es sencilla: amamos el manganime. Nadie quiere ver lo que ama reducido a un mero producto de usar y tirar. No somos meros productos de publicidad masiva y *groupies* prefabricadas. No queremos ser flores de temporada. Nos da igual que Operación Truño, Matraquix, Porno Stars, Spidileyman o Crónicas Marranas inunden el mercado periódicamente con tal o cual engendro que arrasa en las listas de ventas que ellos mismos confeccionan. Todas esas modas se perderán como lágrimas en la tormenta y allí seguiremos nosotros, los otakus.

El que ama verdaderamente el manga y el anime quiere ver cómo se editan y emiten sus series preferidas en el mejor formato posible. Los OVAs en sus DVDs, con su sonido Dolby, extras y todas esas pijadas. Los mangas en formato de lujo o en *tankôbon*, respetando lectura oriental (o no), las portadas originales, las ilustraciones extras, las notas del autor, etc. Las series de TV con sus opening y ending completos, con traducciones bien hechas (que no pongan nombres estúpidos a hechizos como por ejemplo, ejem, "Droga de Esclavos"), doblajes profesionales y, por pedir, emitidos en horarios adecuados. Los libros de ilustraciones bien impresos, en papel de lujo y sobrecubiertas delicadas. ¡Las cosas se hacen como *Tezuka* manda, leches!

El otaku debe piratear, *faneditar* o *fansubear* cuando no le queda más remedio, cuando sabe positivamente que esa serie nunca llegará aquí hasta que las fuentes de Jusenkyô se sequen. No se piratea por deporte y menos cuando se perjudica a alguien que se está dejando el dinero sacando manganime al mercado. No se tiran piedras contra el propio tejado, por muy gracioso que parezca, si se quiere que el chiringuito prospere, ¿no?

Que Ayukawa esté con vosotros.

Manuel "Kimagure" Ortega
(a.k.a. **Curro**)



ANIME: UN CONCEPTO ABSTRACTO

En junio de 2001, compré un número muy atrasado de la revista **Dokan** (como la mayoría de los que llegan), fue accidental, ya que si hubiera observado bien el contenido de la portada, no la habría comprado por ser esta un número especial de una serie que hasta ese momento no conocía. 'Ni modo', dije, y la empecé a leer. La serie me fascinó.

Dicha serie es **Kimagure Orange Road**, y desde aquel momento me hice fanático de la misma, cayendo en un consiguiente y lógico enamoramiento de *Madoka*, disfrutando cada una de las reseñas de los episodios, OVAs y películas tratadas en el especial.

Fue amor a primera lectura, era fan de esta serie aun antes de ver el CD-ROM anexo con las animaciones. El problema para mí es que yo vivo en México, donde esta serie es prácticamente desconocida (aunque se sorprendan, fanáticos de **KOR**), esta serie es inexistente para la mayoría en este país, no ha llegado aún, y seguramente nunca llegará.

Pero qué bueno que sólo fuera **KOR**, el 99% de las series que ustedes pueden ver por TV y que comenta Minami son desconocidas acá. No hay en este momento alguna serie de anime que valga la pena en TV abierta, sólo inmundas repeticiones de **DB** o las infaltables series infantiles que en lo personal no me gustan. Como podrán ver, el ambiente en México para un aficionado al anime es estéril y desesperante. Las oportunidades de comprar series de buena calidad son nulas, en muchos casos ni piratas las consigues, si acaso te encontrarás con algo de hentai y **Yu-Gi-Oh**! o las series más populares. A veces me dan ganas de decir a todo el mundo y sobre todo a los orates que atienden los escasos puestos underground de anime que este hermoso arte es más que el hentai, **DB**, **Pokémon**, **Digimon** o **Beyblade**, que esto abarca más géneros, que el anime japonés no se queda sólo en jueguitos de cartas, monstruos que se almacenan en bolas o fantasiosos torneos donde las armas son yo-yo's , trompos o perinolas mágicas. Pero para qué me mortifico, para qué gastar saliva en tratar de explicar a la gente algo que ni siquiera les interesa, mejor me callo y guardo para mí todo eso que pienso, qué lástima que en sus vidas jamás tendrán la oportunidad de ver más allá de su realidad inmediata y saber que 'existe' *Madoka Ayukawa*, que ella está por ahí, al igual que innumerables y entrañables personajes de tantas series excelentes. Es aquí, es en este punto es cuando precisamente el anime 'más serio' se me distorsiona, se me vuelve abstracto, cuando el concepto en sí se vuelve no más que teoría, algo que se puede encontrar como referencia sólo en revistas especializadas, españolas o norteamericanas. La imposibilidad que tengo para conseguir buen anime hace que este se quiebre y adquiera tintes totalmente utópicos... inalcanzables, teniendo como principal paradigma de esta difícil afición a **Kimagure Orange Road**.

Estoy harto de monstruos digitales, y las ratas de **Hamtaro** parlantes, necesito ver a *Madoka*, *Kyoko Otonashi*, ¡todo **Cowboy Bebop**! Pero parece ser que las dos únicas televisoras mexicanas abiertas, no saben o no se dan cuenta de que no sólo hay series infantiles japonesas, ni de todo el público que arrastrarían si pasaran series de temática más madura. Les tienen miedo, miedo creado gracias al carácter conservador y cerrado, tan característico de mi surrealista y jodido país; carácter surgido de las reminiscencias culturales traídas en la antigüedad de una nación de cuyo nombre no quiero acordarme.

Pero mientras hago nada para resolver este problema, prendo la tele y sueño en el día que pueda ver por TV el opening 'Night of summer side' y todo el capítulo entero (sólo los openings y endings tengo), pero desafortunadamente **KOR** no llega, ¿qué me encuentro...?, los esperpénticos y escatológicos **Ren y Stimpy**, los delirantes trazos e historias de **La Vaca y el Pollo**, pero la pesadilla no termina... sigue la nauseabunda 'Hora Disney', para terminar con la basura de Nickelodeon... me desespero de nuevo... ¡*Madoka*!... ¡*Hikaru*!... ¿Dónde estáaaan?... Ayúdenme a salir de esta inmundicia que me asfixia!

Saludos a todos los aficionad@s y otakus españoles.

Hektor A. Sandoval Martínez
hektor_al@hotmail.com





CANAL DOS NO SE ACLARA: ALUVIÓN DE CAMBIOS CADA FIN DE SEMANA

Desde hace cosa de un mes, la segunda cadena del ente autonómico de Andalucía, Canal 2, viene ejecutando, que no efectuando, una serie de cambios en la parrilla de su contenedor infantil, La Banda, desde finales de 2003, alterando las series que se emiten ya en horario de tarde los fines de semana. Durante bastante tiempo se han mantenido estables **Magical Doremi** y la versión animada de **Mr. Bean**, a los que solía seguir la reposición de **Card Captor Sakura**. Esta empezó por venir tanto sábados como domingos a partir de las cinco de la tarde, para después emitirse únicamente los domingos. Ya metidos en noviembre, desapareció de ahí también. En Navidades comenzó a emitirse en ese horario la serie de mechas **Gordian**, que apenas se mantuvo ahí durante dos fines de semana, y ahora aparece de lunes a viernes, por Canal Sur (la primera cadena) a las 7:30 de la mañana, acompañado de **El perro de Flandes** y **Doraemon**. El motivo de trasladar **Gordian** lo creemos debido a que, ya metidos en el fin de semana del diez y once de enero, les dio por reponer las aventuras de la Cazadora de Cartas a partir de donde la habían dejado. Alguien debió entrar en razón y darse cuenta de que, antes de poner una serie nueva, hay que dejar que finalice la anterior. Este mismo descuido es ya moneda de uso corriente, por desgracia, puesto que lo han sufrido, entre otras, **Magical Doremi**, **Arc the Lad** y la referida obra de *Clamp*, que repite. Y el domingo 18 de enero, para más sorpresa, reaparece **Ana de las Tejas Verdes** antecediendo a **Card Captor Sakura**. Debemos acusar, y acusamos, a los programadores de la televisión autonómica andaluza, de hacer estos frecuentes cambios de horario y cadena de emisión, que marean y desconciertan a la audiencia, y de sustituir series antes de que acaben para luego rectificar y programarlas otra vez. Los culpamos, en definitiva, de andar con la cabeza entre las nubes los fines de semana.

Jorge Sánchez



La opinión de Lázaro

De todo un poco

Bueno amigos, este mes, tras mucho cavilar, he decidido dedicar mi sección no a un tema específico sino a varios. En concreto, comentaré todo aquello que me ha llamado la atención últimamente.

Y, además, aprovecho para deciros que me tomaré un descanso de unos pocos meses. La razón no es tanto la falta de ideas (que gracias a *Adachi* siguen siendo bastantes) como la falta de tiempo, pues durante los próximos meses iré realmente mal en ese aspecto; y para tener que hacer algo siempre a última hora deprisa y corriendo prefiero no hacer nada, que esta sección tiene una larga trayectoria y muy buena fama y no me gustaría echarlo todo a perder por unos cuantos meses poco propicios.

Así pues, salvo que la situación lo requiera o yo tenga la idea que revoluciona las compresas, vamos con mi última opinión durante un tiempo (aunque bueno, siempre queda mi editorial, je, je, je...).

Empecemos, que si no luego siempre me paso mucho de caracteres. Lo primero que quería comentar es la feroz guerra entre canales de TV. El ejemplo más claro lo tuvimos hace poco, cuando Tele5 pasó "Los Serrano" a los jueves para ahogar la serie de Antena3 de *Emilio Aragón* (y no sé si alguna de TVE1, es que no veo nunca la tele, así que dependo de lo que me cuentan o se comenta en mi peña cuando salimos); y no fue simplemente cambiar el día de emisión, no, emitieron el capítulo entero sin un solo descanso por anuncios hasta que no terminó la emisión de las otras cadenas. Ahí es nada. Con una guerra tan feroz, y una lucha por las audiencias tan encarnizada, me parece que lo tenemos crudo si pretendemos que alguna vez programen anime en horarios que no sean los basurilla de cuando nadie ve la tele.

Porque seguimos en España, chavales, aquí lo que manda son las putas baratas siliconadas, los payasos bocazas, y el cutrerío en general.

Otro detalle que me ha llamado la atención ha sido lo del revuelo que ha causado el que las televisiones japonesas vaya a proteger sus emisiones para prevenir la ingente cantidad de piratería que actualmente existe. Porque el tema de los fansubs es que realmente trae cola. Recuerdo en concreto un caso que tuvo lugar hace unos meses, cuando, ante la posibilidad de que en Japón continuara la emisión de la Saga de Hades de **Saint Seiya**, nosotros así lo anunciamos en Minami. Cuando finalmente el día llegó y la esperada continuación no tuvo lugar, recuerdo que en el foro de Ares y por tanto de Minami sufrimos el ataque de unos cuantos sudamericanos que prácticamente nos culpaban del



No está mal para ser sólo la parte manga, y ni siquiera completa (y por supuesto sin incluir los vídeos y DVDs), ¿verdad? A ver, a ver... ¿cuántos de vosotros mataríais por tener tan sólo la mitad de todo esto...?

hecho, incluso creo que en alguna página crearon una campaña en nuestra contra. No es tan curioso el que nos culpen de que algo no se emita o nos echen los perros por haber publicado que tal día quizá continuara una emisión como el hecho de que se enfadaran tanto personas que seguramente jamás en la vida podrán disfrutar de dicha emisión en su país. Conclusión lógica: Eran piratillas del montón deseando que la cosa se emitiera en Japón para a las pocas horas poder acceder a dicho material vía internet, y cuando por noticias de algún otro pirata se enteraron de que no podrían adquirir ilegalmente la serie, montaron en cólera y buscaron alguien en quien poder descargar su frustración por no poder conseguir de manera fraudulenta un material a todas luces innecesario para la supervivencia de cualquiera.

Y es que así son las cosas, amigos. La gente está como loca por bajarse series. Las páginas y canales de fansubs están que echan humo, llegando el tema a casos tan aberrantes como estar yo haciendo las noticias con *Mazochungo*, escribir que se acaba de estrenar una serie en Japón, y esa noche comentarme alguien por e-mail que ya ha visto el capítulo uno subtitulado y que si en Minami vamos a hacer un artículo sobre ella. Pa mear y no echar gota, compañeros.

Así las cosas, con semejante cantidad de pirateo, no me extraña que los japos hayan tomado medidas. Pero no os preocupéis los piratas, ilegales y gente al margen de la ley en general (que seguro que se sienten súper tranquilos e inocentes pensando que no hacen daño a nadie o que incluso tienen el morro de alegar que lo hacen porque es que el anime es muy caro (claro, claro, todos sabemos que el anime es una necesidad básica como el aire, el agua o la comida...). Y de estos últimos creedme que hay unos cuantos) porque ya hay campañas para evitar esto y para prevenirlo/solucionarlo. Sí, amigos, cuando nos enteramos quisimos ver cómo reaccionaba la peña en general, y tras ver en varios foros y listas a la gente indignadísima por algo tan gravísimo como que alguien quiera proteger lo que es suyo para que no se lo roben, nos encontramos en un foro de una revista de la competencia la susodicha campaña para colaborar en la solución de este problema. ¿Por qué no me extraña...?



En fin, pasemos a otra cosa, a algo que casi es tema principal y exclusivo este mes. Veréis, hace poco me tocó ordenar mi trastero, y creedme que cuando tienes que colocar casi 20 años de cómics la cosa lleva su tiempo, sobre todo si tienes en cuenta que la mitad del tiempo has sido un personaje importante en el mundo del manga y por tanto has estado enchufado en el tema. Así, aproximadamente a las cuatro horas, totalmente hecho polvo y embriagado de recuerdos, me tomé un descanso. Un breve respiro durante el cual me fijé en los distintos títulos que había acumulado, y en el enorme parecido que en realidad había entre ellos.

Pongamos el caso más claro: El del estudiante cutre y tirando a inútil que de pronto se convierte en el rey de la fiesta. Algo que podemos encontrar, por ejemplo, en **Video Girl Ai**, **Chobits**, **¡Ah! Mi diosa**, **Love Hina**, y un larguísimo etcétera. ¿Cómo es posible que una fórmula tan poco original tenga tantísimo éxito? La respuesta podría ser tan fácil como que porque da al público lo que quiere: Los lectores son en general estudiantes pringaíllos del montón, casi probablemente con nulo éxito entre las mujeres, que imagino que encuentran subconscientemente una gran satisfacción y realización interior al leer una historia en la que alguien que perfectamente podría ser él de pronto se convierte en el más macho de todos. Tres cuartos de lo mismo sería para los shojos: La chica patosa, feúcha y con poco cuerpo que tras más o menos problemas acaba con el chico de sus sueños, el chico ideal, el adonis perfecto. De nuevo se da al público lo que quiere: Chicas normales y corrientes de esas que miran con envidia las fotos de las modelos que de pronto leen una historia en la que una chica que perfectamente podría ser una de ellas ve cumplidos todos sus sueños.

Pero claro, los cómics no siempre son tan simples y obvios, y a veces no se incluyen elementos que hagan que el lector se pueda sentir más o menos identificado con los protagonistas, pese a lo cual seguimos teniendo el hecho irrefutable de que todo lo que encontramos lo hemos podido ya ver varias veces antes. Así pues, ¿por qué siguen teniendo éxito? Muy sencillo: Por pura, simple, llana y lógica renovación.

Sí, amigos, renovación. Aunque haya algunos que se empeñen en creer que este mundillo lo forman las mismas personas que lo iniciaron hace más de 10 años, la realidad es que de aquella hornada apenas quedan unos pocos puñados de ahora ya adultos que aunque no han abandonado su afición apenas se dejan ver, y de hecho el grueso de aficionados lo forman adolescentes que sólo permanecen como tales aficionados entre uno y tres años, siendo muy poquitos de cada nueva oleada los que se mantienen en el tema de manera fija. Por tanto, es lógico que estos nuevos otakus encuentren en por ejemplo algo tan sobado como el chico tonto y torpe que de pronto se encuentra deseado por absolutamente todas las chicas de la serie, desde las recién nacidas hasta las abuelas, pasando por supuesto por todo el elenco de adolescentes buenorras e hiperhormonadas, algo tremendamente original y divertido. Pese a que para algunos de nosotros sea sólo "otro calco de -**Tenchi Muyo**, **Love Hina**, **I´´s**, **Chobits**, (ponga aquí la primera serie con ese argumento que vio/leyó) más".

Eso podría ser también la explicación de que a los aficionados, cuanto más tiempo llevan, menos les gusten las nuevas series, y más raros se consideren sus gustos por los novatillos que pretenden aprender de sus "senseis".

Y ya vale por hoy o me pasaré otra vez (de hecho, ya me he pasado). Por supuesto, apenas he empezado a perfilar los temas, y sobre cualquiera de ellos podríamos hacer correr ríos y ríos de tinta, pero ya sabéis que lo mío es sobre todo presentaros los temas y apenas esbozarlos para que seáis vosotros los que reflexionéis sobre los mismos y así saquéis vuestras propias conclusiones.

Iba a decir que el mes que viene más, pero en realidad no sé cuándo volveré a retomar mi sección (probablemente a finales de verano). Así pues, dejémoslo en... ¡Hasta la próxima!

Chobits



Clamp son un grupo de mujeres japonesas que, en vez de dedicarse al punto de cruz y a ser unas buenas esposas como deberían, optaron por el manga. Craso y grave error el suyo, que condenó a la ciega juventud a consumir obras estúpidas y moralmente denigrantes como la denunciable Sakura.

Sakura, la historia de una cría ñoña, simple y hortera a más no poder rodeada de lesbianas (madres e hijas), profesores pederastas, homosexuales majaderos y, lo peor, un insoportable peluche con alas. Esto no sería un problema (hay que respetar las posturas sexuales de cada uno) si el manga/anime no fuera consumido masivamente por niñas que apenas cumplen la década. ¿Qué clase de valores les transmiten estas cuatro mujeres? *Mokona Apapa*, de nombre estúpido que nos recuerda a la mascota rechoncha de **Magic Knight Rayearth**, se ocupa junto a *Satsuki Igarashi* y *Mick Nekoi* de lo que es el dibujo. *Nanase Ohkawa* es la degenerada que escribe esos guiones repletos de incestos, desviaciones sexuales, personajes absurdos y, especialmente, tontería infantil vestida de irreverencia adulta.

Chobits, una de sus últimas obras (por desgracia no paran de producir nuevos engendros infumables), es el caso que hoy nos ocupa. Se trata, como era de esperar, de una nueva incursión en la temática romántica desarrollada en muchas de sus otras tantas creaciones, con nefastos resultados. El punto de partida ya se presenta machista y carente de cualquier originalidad. Las autoras nos vienen a decir que la vida actualmente es mucho más fácil porque contamos con ordenadores. Nadie lo niega. ¿Pero y si esos ordenadores tuvieran forma de mujeres bien formadas, siempre sonrientes, totalmente dóciles y sumisas, dispuestas a todo por su amo y señor? Imaginaos que os cambian la torre de vuestro compatible por una tía escultural vestida con unas mallas ajustadas. El único defecto es que tiene una especie de orejas que, al abrirse, sacan unos cables que enchufamos al monitor. Nos conectamos a internet, trabajamos normalmente, echamos una partida a algún juego online, etc. Luego desenchufamos a nuestra topmodel particular y nos la llevamos a la cama: sin rechistar, sin tenerla que invitar a cenar, sin preguntarle qué tal le ha ido el día.

En cuanto a lo de "carente de originalidad", ¿cuántas series existen ya en que salga una mujer robot que sea utilizada como esclava? Cientos, y si indagamos en el mundo del hentai la cifra se dispara: es el típico sueño machista. Y lo mejor es que este manga está destinado a un público femenino ¿Chicos que compren mangas de *Clamp*? Haberlos haylos, como las meigas. Es más, siguiendo con la originalidad, ya hemos visto cómo un chico inútil recibe a través del teléfono toda una diosa experta en lavar platos, u otro por el estilo pone un vídeo y le sale del televisor una moza de buen ver. Aquí el inútil de turno, *Hideki Motosuwa*, de diecinueve años, se encuentra una chica ordenador en la basura. La cuestión es que de la nada te aparezca una chica bien proporcionada, gratis y sin esfuerzo, que eso de ligar es muy cansado.

Sigamos con el chico porque es un caso. Según él, quiere tener uno de esos ordenadores,



atención, para poder tener mail y ver páginas guarras (como casi todos los frikis poseedores de conexión, en realidad). Bien, aquí hay algo que no me cuadra: tienes una chica que encima está "blandita y calentita" (como el mismo *Hideki* dirá cuando tenga a la chica en su poder), ¿y te preocupas por ver fotos marranas por internet? Su estupidez no conoce límites: cuando encuentra a *Chii* (que es así como se llama la chica ordenador) lo primero que piensa es si estará muerta. Al comprobar que es un ordenador, se lleva una desilusión. Se ve que le hubiera gustado encontrar a alguien muerto. Qué majo el chico. Por si fuera poco, él solito llega a la conclusión de que si ese ordenador está en la basura, es que es basura y entonces se lo puede llevar a casa. Impresionante, qué nivel.

Vamos a cuando de verdad empieza lo bueno. Resulta que los ordenadores tienen un botón para encenderlos y *Chii* lo tiene en la vagina. De esa forma tan romántica se conocen los dos protagonistas; *Hideki* le toca ahí y ella le propina un abrazo (no hagáis lo mismo en la vida real, esto es ficción y de la buena). En ese momento uno se ve asaltado por multitud de preguntas existenciales: ¿Qué ocurrirá si *Hideki* intenta tener relaciones con ella, se apagará y encenderá más que un semáforo en hora punta? ¿Qué clase de enfermo diseña una mujer robot con un botón en sus partes íntimas?

Si a estas alturas no os ha quedado claro que nos encontramos ante una creación enfermiza, absurda y totalmente estúpida, imaginad lo que le dice *Hideki* a la mañana siguiente a la monada de *Chii*: "No pongas esa cara. Que no te voy a tirar a la basura. Si te he traído aquí es para usarte". Estoy seguro de que es el comentario romántico que toda chica desearía escuchar de boca del hombre con el que ha dormido la noche anterior.

A partir de aquí, *Hideki* descubre que *Chii* ha perdido el sistema operativo. Se le cae el disco cuando la recoge, es patético que algo tan avanzado y semejante a una persona lleve un sistema operativo en disco y no esté integrado. ¿No representa que debería ser un sistema sencillo de utilizar? Acude a un amigo informático para que le ayude, pero al ser incapaz de hacerlo lo manda a ver a un genio de la informática de once años que vive rodeado de chicas ordenador vestidas en plan sadomasoquista. Y encima el chaval tiene el delito de decir que los ordenadores no tienen que ponerte cachondo. Con once años ya es un desviado y va mintiendo como un cosaco. El caso es que este niñato le revela que *Chii* seguramente será un chobits: unos ordenadores de leyenda que podrían funcionar por sí solos, sin la necesidad de una programación que definiera sus acciones. Lo más cercano pues a una chica de verdad. El sueño de *Hideki*, ya que no es capaz de ligarse ni a la administradora de la finca donde vive ni a la adolescente "tetuda" que trabaja con él. Entonces descubre algo más, y es que puede ir enseñando a *Chii*, así que empiezan una serie de estúpidos chistes donde *Chii* malinterpreta lo que le dice *Hideki*. Para troncharse de risa.

Pero aún hay más. *Chii* parece entristecerse cuando comentan algo de lo que debió oscurrirle en el pasado. Atención señores, sospechas de que tuvo algún tipo de romance que, tarde o temprano, le traerá problemas a *Hideki*. Peor aún, todo el mundo le recomienda al chico que no se enamore de ella, lo que deja claro que eso va a pasar. Y es que, como él mismo dice, *Chii* es tan mona... Menos mal que *Hideki* es un chico decente que no le haría nada a esa monada, aunque tenga su pisito lleno de cintas porno y revistas del mismo calibre.

Ya sólo analizando el principio llegamos a la conclusión de que **Chobits** es una serie absurda donde tenemos un protagonista que actúa como ningún chico normal y con cerebro haría. Encima el desarrollo es previsible y más que risas produce vómitos. Los diálogos aburren y las situaciones siempre versan sobre lo mismo (por ejemplo esa en que la profesora de *Hideki*, de muy buen ver, de repente va a su casa para pasar la noche con él y le pregunta si le quiere hacer algo). Es como una serie



hentai, en que las mujeres son objetos y les parece encantador que el chico eche las babas mirándoles las tetas, pero donde el chico es un atontado que nunca se las lleva a la cama.

En fin, sólo nos queda hablar del dibujo. Por una vez estas chicas se han controlado un poquito y no han sido tan horteras. Más que nada porque aquí las chicas no tienen que llevar tantos modelitos, interesa más que salgan en ropa interior. Esto es lo único positivo a destacar. A veces incluso hay fondos, pero suele abundar el blanco impoluto y las tramas para momentos románticos. En general es un dibujo simple y mediocre, pero eso da igual, igualmente las adolescentes sin criterio se lo comprarán y dirán que es una maravilla. Seguro que se enamoran de la ternura de *Hideki*, un tío cuyo objetivo en la vida es tirarse a su profesora, a su compañera de trabajo adolescente, a la administradora de su piso y, si puede ser, al robot femenino que tiene en casa. Las cosas claras y el chocolate espeso.

Terminando, vamos a la valoración final de este intento fallido de hacer un manga romántico más "adulto" (picante dirán algunos, pero a mí lo único que me picaba era la moral al ver tanta subnormalidad junta en tan pocas páginas):

La serie es... Una antología de la estupidez de un hombre y sus sueños eróticos, y un compendio de mujeres objeto de ojos grandes y sonrisas amplias (el resto no sabemos cuán grande y amplio es a falta de un examen más exhaustivo).

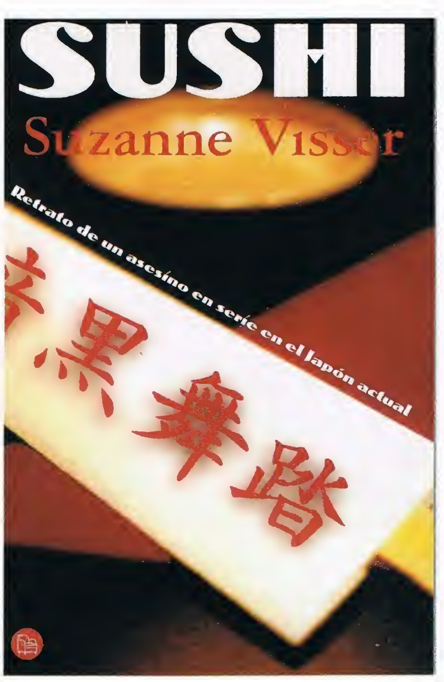
Las autoras deberían... Ser crucificadas en un colegio de primaria para que las niñas vieran en qué no deben convertirse.

Jaime "Thorin" Munuera

Japón Práctico 3

"Sushi" de Suzanne Visser

Al trabajar desde hace unos meses en el departamento de libros de una gran cadena, he retomado una afición que había aparcado por asuntos personales: leer. Así que he aprovechado para devorar todos los libros que he podido sobre Japón, y quería hablaros del último que encontré, por casualidad, con el que he alucinado. Se trata de una novela policíaca ambientada en 1997 en Japón donde unos detectives se encuentran en ese país para localizar al asesino del pescado. Más de 400 páginas en la edición de Punto de lectura (de bolsillo y de apenas 6 euritos y pico). Tan actual es, que las primeras páginas me traían muchísimos recuerdos: *"La lavadora, la mitad de pequeña que una europea, está fabricada de plástico blando, tuercas y tornillos inclusive (...) Lava con agua fría y el programa completo dura media hora. (...) La cisterna del inodoro está situada abajo, justo encima de la taza del váter, y está cubierta por una tapa de piedra en forma de lavamanos. Para dejar correr el agua del depósito de la cisterna del inodoro hay que tirar de una válvula que hay en el lavamanos y el agua pasa desde ahí hasta la taza, de manera que uno puede lavarse las manos con el agua de drenaje antes de que esta vaya a parar al inodoro. (...) Sobre el teléfono hay un "botón papagayo". Al apretarlo, el pervertido sexual de turno oye sus propios jadeos amplificados varias veces. Se pueden adquirir plumas recargables así como pinceles recargables. (...) Bertus Hogenelst cerró el libro y miró la fea cubierta. En el sereno paisaje de un jardín zen peces de colores vivos y latas de cerveza flotaban. "Ah - pensó- aquí las tejas son azules."*



En la primera mitad te introducen a los detectives que vienen de Holanda, Australia, México, Italia, etc., te van dando datos de la vida cotidiana del país y los primeros detalles de los asesinatos. A partir de la segunda mitad, cuando ya van apareciendo pistas que llevan a lo que se supone que es la verdadera trama de esta historia, es cuando ya no puedes parar hasta saber quién es el que está volviendo loco al mundo entero al diseccionar a sus víctimas en dos como si de pescado listo para convertirse en sushi se tratara. Hacía tiempo que no disfrutaba tanto de una lectura, así que ahí va algo para leer en un hipotético viaje a Japón.

Hina Matsuri o el Festival de Muñecas

Día: 3 de marzo

También es conocida como Momo no sekku (el festival del melocotón), porque los melocotoneros florecen justamente en esta época. Se reza para pedir la felicidad de las niñas y que crezcan con salud y belleza. Las familias con hijas colocan un altar en forma de escalera con cinco o siete peldaños cubiertos por una alfombra roja donde se colocan las Hina Ningyô, unas muñecas especiales para esta fiesta. Cada una de ellas son diferentes y representan a la corte imperial japonesa de la época Heian:

En la parte superior del altar están los Emperadores: Obina, El Emperador, y Mebina, La Emperatriz. En el siguiente las tres damas de la corte (Sannin kanjô): Nagae no chôshi, Sanpô y Kuwae no chôshi. Las tres llevan sake y la central está sentada mientras que las otras están de pie. En el siguiente, los cinco músicos (Gonin bayashi): Taiko, lleva el tambor pequeño; Ookawa, lleva el tambor de mano grande y junto con el Kozutsumi son los únicos que están levantados de este grupo; Kozutsumi, lleva el tambor de mano; Fue, lleva la flauta; Utaikata, es el cantante y lleva un abanico (sensu). Si seguimos bajando nos encontramos a los dos ministros (Zuishiin): Udaijin, ministro de la izquierda; Sadaijin, ministro de la derecha que siempre es más viejo que el primero porque se escogía para este puesto a la gente más sabia (a menudo al más anciano) ya que este puesto era superior al del Udaijin.

Aparte de los componentes principales de la corte, en el altar pueden aparecer otras cosas como muebles, platos de comida y pequeños árboles, estos últimos son muy importantes y tienen una colocación especial: Ukon no tachibana, un naranjo mandarín que siempre se plantaba a la derecha de la corte, y el Sakon no Sakura, un cerezo, siempre se plantaba a la izquierda de la corte. Desde que esta festividad se asoció al florecimiento del melocotonero se puede sustituir por uno de estos. Como todos estos complementos pueden ser muy caros, es bastante común reducirlo todo al Emperador y la Emperatriz y algunos adornos.

Aparte de colocar este altar, se preparan algunos platos especiales para este día: Hishimochi, pastelitos de arroz con forma de diamante y que pueden ser rojos (para ahuyentar a lo malos espíritus), blancos (por la pureza) o verdes (por la salud); Sakuramochi, pastel de arroz relleno de pasta de judías y que lleva hojas de cerezo; Hina arare, pastelitos de arroz en forma de cubo; Shirozake, sake blanco dulce.

Además de todo esto hay una canción especial que se canta en este día que se llama Ureshii Hina Matsuri (Feliz Hina Matsuri). El origen de esta fiesta está en la creencia que tienen los japoneses de que los males pueden transferirse a una muñeca y así deshacerse de ellos. En algunos lugares de Japón se hacen muñecas de papel que se tiran luego al río.

SUSHI DE VISSER
Y FIESTAS DE MARZO

Lista de fiestas



1 - 4 de marzo: Omizu-tori, Festival de extracción de agua, Templo Todaiji, Nara. A las 2:00 horas del día 13 se extrae agua de forma ritual con música antigua.
3 marzo: Hina Matsuri, Festival de Muñecas (o de las niñas). Las niñas exponen en sus hogares un altar con muñecas vestidas de la época Heian.
13 marzo: Festival del Santuario Kasuga, Nara. Las vírgenes del santuario realizan una danza clásica celebrando el año 1.100.
14 marzo: White Day, el San Valentín "inverso", donde los hombres regalan chocolate a las mujeres (en San Valentín es al revés, las mujeres se lo regalan a los hombres).
21 marzo: Shûbun no Hi, Día del Equinoccio de primavera (festivo). Durante esa semana se hace la visita a las tumbas de los antepasados para limpiarlas, adornarlas con flores, poner incienso y hacer las oraciones de rigor.



Vocabulario: Los números

Algo que se hace imprescindible es saber preguntar cuánto cuesta algo (ikura desu ka) y entender lo que te dicen (Sen hyaku go jyû en desu, 1.050 yens) o leer lo que pone en la carta del restaurante de turno, especialmente en lugares bien escondidos y donde se come divinamente. Así que ahí va la lista de los números básicos y sus respectivos kanjis.

一（いち）Ichi (Uno)
二（に）Ni (Dos)
三（さん）San (Tres)
四（よん・し）Yon/Shi (Cuatro)
五（ご）Go (Cinco)
六（ろく）Roku (Seis)
七（なな・しち）Nana/Shichi (Siete)
八（はち）Hachi (Ocho)
九（きゅう・く）Kyû/Ku (Nueve)
十（じゅう）Jyû (Diez)
Jyû-ichi (once), Jyû-ni (doce), Ni-jyû (veinte), San-jyû (treinta).
百（ひゃく）Hyaku (cien)
千（せん）Sen (Mil)
一万（いちまん）Ichi Man (Diez mil)
百万（ひゃくまん）Hyaku Man (Un millón: "cien diez miles")

Minami 43: Fichas prácticas.
Minami 44: Japan Rail Pass e impresión de Tokio.
Minami 45: Dinero y Fiestas de enero.
Minami 46: Barrios de Tokio, Año del Mono y fiestas de febrero.

Cómo dibujar sin morir (de hambre) en el intento

FRIKIS SIN DINERO

Lo básico
Lo primero es saber qué materiales nos van a resultar imprescindibles. Lo esencial será un papel sobre el que plasmar el dibujo, un lápiz para abocetar y siluetear, una regla, una herramienta de entintado, y algo para colorear o añadir sombras.

Papeles
Lo más barato es el folio A4 de toda la vida. Se pueden comprar de buena calidad a bajo coste (alrededor de los 2,50 € el paquete de 500 de 180grs.), y es apto para el uso de lápiz blando, rotulador simple, lápices de colores, e incluso rotulador calibrado de tinta china (no es el más idóneo pero puede servir en un apuro). Si vamos a trabajar con tinta china y plumilla o pincel lo mejor es recurrir a un satinado de mismo gramaje o superior. El precio sube a unos 0,20 € la hoja. Si vamos a trabajar con pasteles, grafito, o cualquier pintura a pincel (acuarelas, acualinas, tintas de colores, etc.) el precio se dispara aún más, pudiendo llegar a los 3 euros y pico cada hoja. Para encontrar estos soportes más baratos, siempre podéis probar a buscar una empresa que venda al por mayor (podéis llegar a encontrar el papel satinado a 10 euros el paquete de 2000) o buscar diferentes ofertas o incluso liquidaciones en tiendas de arte y material de oficinas. También podéis buscaros algunos truquillos y soportes alternativos, como el cartón gris, pliegos grandes de cartón resistente a muy bajo precio apto para las pinturas, aunque tendréis que cortarlo vosotros; o si tenéis algún familiar en la rama sanitaria podéis pedirle cartón de radiografías, muy resistente y barato, ideal para la tinta china.

Lápices
El lápiz es una herramienta que principalmente se usa para abocetar. Está bien que sea de calidad, pero aunque sea lo que en principio más vayas a usar no necesitas que sea de marca chachi ni que tenga grips de sujeción y sacapuntas en el salpicadero. En principio un 2b o un Hb con su buen sacapuntas y una goma blanda (una 410 de toda la vida, barata y útil) serán más que suficientes. También necesitaréis una regla, pero con la del cole ya os vale. Si vais a trabajar el sombreado a lápiz sin posterior entintado, lo mejor es usar un 5b o un 6b, no es necesario tirar de 8b, que es bastante más caro y mancha muchísimo si no tenéis experiencia. Otra alternativa para abocetar si luego vais a tratar la imagen digitalmente es usar un lápiz azul y luego eliminar el color con el ordenador. Con eso ahorráis la goma y el tiempo y la molestia de tener que borrar el dibujo, amen del tono opaco que un borrado enérgico provoca en algunas tintas.

Entintado
La opción más profesional es la tinta china y el pincel o la plumilla. Para ello tenéis que comprar un pincel o un palillero y plumillas de dibujo, y tinta china. La pega es que necesitan mucha práctica y en la mayoría de los casos requieren el uso de materiales complementarios para las líneas de fondo, las viñetas, etc. Más baratos son los rotuladores de gama clásica: rotulador negro escolar con punta de fieltro para el trazo, y punta fina para las líneas de fondo, los detalles, y el sombreado. El acabado no es igual que el de un estuche de rotuladores calibrados de **punta metálica** de calidad superior, pero es válido mientras conseguimos unas pelillas para el estuche bueno o esperamos a los reyes o el cumple para pedirlo como regalo. Os desaconsejo el uso de rotuladores calibrados de **punta de fieltro**. La punta enseguida pierde la calibración y en cuanto pasas la goma por encima adquieren un feo tono gris. Además su precio es mayor que la gama clásica con un peor resultado.

Sombra y color
El sombreado podéis hacerlo con la misma herramienta de entintado, con un lápiz blando, o bien con tramas. Las tramas son unos papeles transparentes adhesivos teñidos con diversos motivos (generalmente puntitos o rayas) que se pegan sobre el papel y se recorta la parte deseada con un cutter separando la parte restante. Son carísimas, por eso lo mejor es llevar un folio normal con el motivo que queramos a una copistería y pedirle que nos lo fotocopien en papel adhesivo mate transparente, tendrás tus propias tramas cuatro veces más baratas.

Para el color lo más barato es escanearlo y trabajarlo con un programa de retoque fotográfico si tienes ordenador. Si no tienes PC ni acceso al de algún amigo, siempre puedes optar por los lápices de colores. El resultado no es tan profesional como trabajar un acetato con acrílico, pero es mucho más barato y muy útil para ir desarrollando técnicas en espera de unos materiales más caros. Mejor aprender con materiales baratos y aplicar luego las técnicas aprendidas con materiales de mejor calidad que desperdiciar lo bueno aprendiendo y dejar lo malo para cuando ya sabemos.

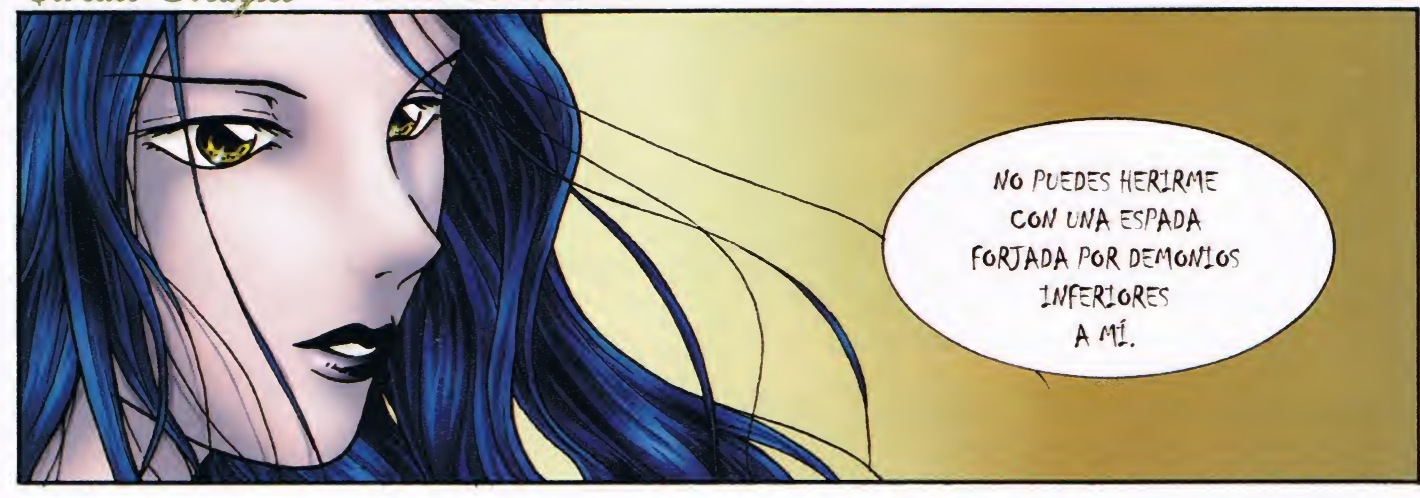
Manuales de dibujo
Ahora mismo las librerías están cargadas de libros sobre cómo dibujar tal y cómo entintar cual. El precio de estos libros tiende a ser bastante elevado, y en muchos casos, los consejos que dan son insuficientes, e incluso pueden llegar a crear malos hábitos en los futuros dibujantes. Lo mejor es buscar cuadernillos que nos ayuden en aquellos campos que consideramos que debemos reforzar (los hay muy buenos de anatomía, perspectiva, sombreado... a un precio mínimo). Y recordad, por mucho que os digan cómo dibujar manga, seguir los consejos de otros os convertirá en magníficas fotocopias y pésimos dibujantes. También podéis optar por los pequeños cursillos que aportan algunas revistas del mundillo, como nuestra publicación hermana Dokan, o tal vez la propia Minami si el jefe se anima (¿Sí? ^_^ *(NdL: Ya publicamos un cursillo de coloreado por ordenador, y me suena que un curso rápido, así que todo puede ser)*).

Para terminar, recordad siempre que en las ofertas y los mercadillos podéis encontrar algunas gangas (nunca compréis tinta ni pintura en mercadillos, pues podrían estar secos, pero sí lápices, papel, manuales, pinceles, plantillas para óvalos...). Y a veces comprar al por mayor cuando tenemos algún dinerito ahorrado puede suponer un gran ahorro en el futuro.

Suerte, friki-dibujantes.



Rafa del Río
(Sustituto temporal)

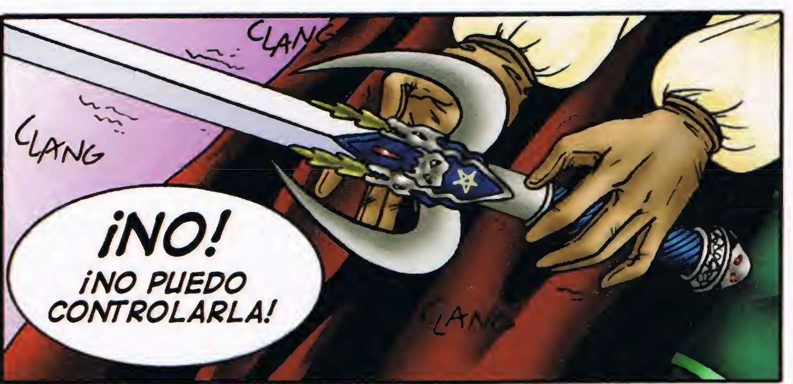


¡AH!

¡LA ESPADA! ¡ESTÁ LIMPIA!

LILITH SE ALIMENTA CON SANGRE... AL CLAVARLE LA ESPADA LE HAS CEDIDO TODA LA QUE ÉSTA LLEVABA.

AHORA SERKE BUSCARÁ LA SANGRE DE LA PERSONA QUE SE ENCUENTRE MÁS CERCA DE ELLA...

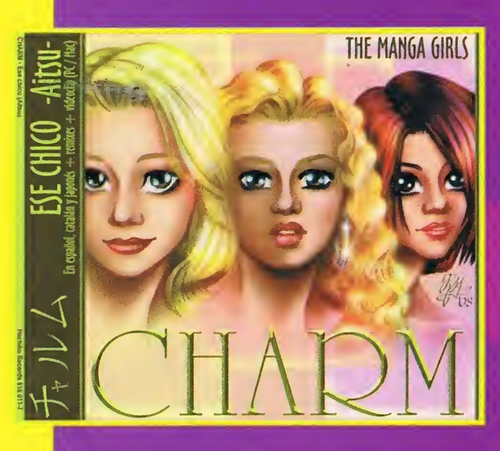



ZAAAS
¡AAAAAAGHH!
SSHHH
¡UF!
POR FIN ACABAMOS CON ESE TIPO...
BUENO, ESA ES LA RAZÓN POR LA QUE LLAMAN A *DHAY* "EL PRÍNCIPE DE LAS TINIEBLAS".
MUCHAS GRACIAS POR TODO...

OPERACIÓN FRIKI 2

EL GRUPO CHARM! TELEVISIVAS

Sí señor, iniciamos este reportaje con el salto a la pequeña pantalla de Charm. Primero, con la realización de su primer videoclip, del tema "Ese chico", que ha dado como resultado un divertido, colorido y sorprendente clip de puro pop. Lo segundo ha sido la aparición de nuestras queridas chicas en el espacio 3xl.net, el programa otaku más visto de toda la Comunidad Autónoma de Cataluña.



Tan buenos augurios han terminado finalmente concentrándose en el primer CD-Single de Charm, que verá la luz cuando tengas esta revista en tus manos. Se trata de un disco con las versiones de "Ese chico" en los lógicos español y japonés, añadiendo la curiosidad del catalán, pues aprovechando que Cataluña es la región española con más otakus por metro cuadrado, las Charm han adaptado y creado una nueva versión de "Ese chico". El disco se completa con dos remezclas; una de ellas del mismo tema en plan maquinero, y la otra un megamix de los mejores temas del disco "Konnichiwa", mezclados por nuestro amigo DJ Matei. Y, por supuesto, se incluye el videoclip, que os aseguramos que dará mucho de qué hablar. Eso sí, de este single, del cual podéis ver la portada acompañando a este texto, se ha realizado en una tirada muy limitada, tan sólo orientada a planes de promoción, aunque hemos reservado unas poquitas copias para su distribución en tiendas especializadas, así que, si estáis interesados, no dejéis pasar el tiempo.

En cuanto a las futuras actuaciones de nuestras chicas, mientras se confirman definitivamente las fechas del ExpoManga en Madrid, lo que sí que podemos casi confirmar es que Charm estará presente y actuando en el Salón del Manga de Jerez, a mediados del mes de abril, para deleite de sus fans sureños, que haberlos, haylos, y muchos.

Una vez completada la agenda sobre Charm, vamos a pasar a informaros sobre la segunda edición de nuestro concurso. Y como parece ser que hay algunos puntos oscuros en las bases, vamos a aclarar dos de los más cuestionados.

LAS FASES

Habrá una primera fase, a lo largo de los números 46 al 50, de donde saldrán unos 6 candidatos a la siguiente fase cada mes. De entre esos candidatos vosotros debéis votar a los 3 finalistas de ese mes.

En el número 52 (en principio) se presentarán los 15 finalistas, con dos canciones de cada uno de ellos en el CD y, a partir de ese momento, podréis volver a votar, esta vez exclusivamente a estos 15 finalistas, hasta el día 30 de septiembre. Los 9 finalistas más votados serán los que participen en la Gala Final, a celebrar en el X Salón del Manga de Barcelona, coincidiendo con la publicación de sus nombres en el número 55 de Minami (por supuesto, todo esto son estimaciones iniciales y están sujetas a cambios de última hora).

La cantidad de votos de cada concursante se mantendrá secreta hasta la Gala, ya que también será determinante para influir sobre la decisión del jurado. Los resultados serán editados en la revista con fecha de cierre siguiente a la celebración del Salón del Manga.

LAS VOCES MASCULINAS

Hemos recibido algunas quejas y comentarios sobre que los karaokes del disco de Charm están grabados para voces femeninas. Culpa nuestra, que no habíamos pensado en lo difícil que es para un chico cantar un playback para chica. Por eso, quedan exonerados de usar los karaokes del disco de Charm todos los participantes masculinos, que podrán usar cualquier base musical para cualquiera de las canciones con las que concursen.

Aunque se mantiene el que tenga que ser al menos una canción en español y otra en japonés.

LAS CANCIONES

En paralelo, seguiremos admitiendo todos vuestros votos a nuestras tres listas de canciones, para que sean lo más representativas posible de vuestros gustos, es decir, Canciones clásicas de anime en español; Canciones de manganime y Canciones de J-pop. Como todavía no hemos comenzado a recibir votos, sigue valiendo la lista orientativa que os presentamos el pasado número.

LOS PARTICIPANTES DEL MES

Y, finalmente, vamos a presentaros los participantes de este mes:

MIGUEL CANDELAS, de Madrid, que con el nick de "Suboshi" nos ha enviado una maqueta con sus versiones de "La tesis de un ángel cruel" de Evangelion, "Kareha Iro no Crescendo" de Marmalade Boy, y "Kaze no uta", de Fushigii Yuugi.



SUSANA CORDÓN, también de Madrid, en concreto de Alcalá de Henares, y que es rubia, divertida, y nos ha mandado una cinta con sus versiones de "Un tercio de puro amor", de Rurouni Kenshin, "Hohoemi no bokudon" de Yu yu hakusho y, finalmente, "You my dreams", una original versión de tema principal de "Karekano", grabado en japonés y español.



ROCÍO GONZÁLEZ, por fin alguien desde el sur, pues vive en Puebla del Río, Sevilla. Canta el celebérrimo tema de Gals! "Ese chico", junto a "The Real Folk Blues" de Cowboy Bebop y "¡Lucharé!" de Otaku no Video.



RAQUEL GUTIÉRREZ tiene 17 años y es de Madrid. Está colgada por Clamp y le encanta, sobre todo, "Card Captor Sakura", tanto que sus amigos la llaman Sakura. Raquel participa con el "Tatakae" de Otaku no Video, Yasashii Go Go de "D.N.Angel" y, lógicamente, un tema de Card Captor Sakura, el tema que Tomoyo canta en la sala de música.



VIRGINIA SONSONA y **MAR CHÁSCALES**, "Tani y Umi", forman un dúo y son amigas y residentes la una en Las Roquetas del Garraf y la otra en Vilanova y la Geltrú. Han participado con "Un tercio de puro amor" de Ruroni Kenshin, "Bokutachi wa koe kara" de Ranma ½ y "Yakusoku wa iranai" de Escaflowne.



Y acabamos con otro grupo, **THARSIS**, formado por tres hermanos: Yrene, Sarah y Sixto Recio, de Roquetas, en Tarragona. Tharsis tienen repartido el trabajo: Sixto se encarga de la parte técnica, mientras que de las voces se encargan sus hermanas. Tan sólo nos han enviado dos temas: "Ese chico" de Gals y otro clásico de todo karaoke que se precie, "Zankokuna tenshi no thesis" de Evangelion.



Tras todo esto, que no ha sido poco, sólo nos queda emplazaros a que nos bombardeéis con vuestros votos y que os decidáis, los que todavía no lo tenéis claro, a participar. Recordad que esto es un concurso y se trata de pasarlo bien y disfrutar de todo ello.

Friki Martín

BASES DE PARTICIPACIÓN

OPERACIÓN FRIKI 2

1. Podrán participar todos los aficionados al manga y anime que lo deseen, debiendo hacernos llegar una grabación interpretando canciones relacionadas con el manga y el anime. Podrán enviar hasta tres canciones pero, obligatoriamente, una de ellas deberá ser utilizando los karaokes que vienen incluidos en el disco de las ganadoras de la anterior edición de Operación Friki: Charm. Y al menos una de las canciones deberá estar interpretada en español, siendo el japonés el otro idioma de concurso. No podrán concursar los participantes que hayan resultado ganadores en anteriores ediciones de este concurso o que tengan cualquier tipo de relación contractual artística con cualquier empresa ligada al mundo de la música.

2. Los participantes deberán enviar, acompañando a la grabación, el boletín de participación, que viene incluido dentro del citado disco, en el que se ajuntará el cupón que viene incluido en la revista "Minami", además de una foto, lo más resultona posible, para poder publicarla en la revista en el caso de ser seleccionados.

3. El criterio de selección será el siguiente: Existirá una primera fase, a lo largo de los primeros meses del año 2004. A lo largo de ese periodo, a la fecha de cierre de la revista (que suele ser un mes antes de su aparición en el mercado), se publicarán en el CD y la revista "Minami" los participantes que hayan enviado sus maquetas correctamente y cumplan con un mínimo de calidad en interpretación. De todos ellos, dependiendo de vuestros votos, serán elegidos tres finalistas cada mes, que pasarán a la fase final. Esta primera fase tendrá lugar en las revistas de (en principio y salvo modificación posterior debido a circunstancias externas) febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2004, y saldrán elegidos tres finalistas de cada una de ellas, a los cuales podréis votar hasta el 10 de agosto. En la revista de finales del mes de septiembre, los finalistas más votados saldrán anunciados y serán los que accedan a la gala final de "Operación Friki II", que tendrá lugar en el Salón del Manga de octubre de 2004. El premio, inicialmente, consistirá en participar en una grabación profesional, de cara a incluir dicha grabación en el futuro segundo volumen de la colección "Minami Music".

4. Tal y como consta en la primera base, cada concursante podrá enviar hasta tres canciones, pero con un mínimo de dos, una en japonés y la otra en español (esta última utilizando las versiones karaoke que van incluidas en el disco de Charm!). Aunque en la canción extra se aceptan versiones, es decir, que seáis vosotros los que cojáis una canción japonesa, la traduzcáis y adaptéis. Deberéis de enviar el boletín, con el cupón adherido, la maqueta y la foto a: Orange Music - Concurso Operación Friki, Apartado de correos n. 725 28080 Madrid. De nuevo como el año pasado, las canciones se podrán enviar en casete o CD.

5. Otra novedad es la participación, esta vez no puedes presentarte en solitario y en grupo, esta vez sólo te puedes presentar en una categoría, o en solitario o en grupo. Y los grupos como máximo de 3 personas en el caso de grupos vocales, a fin de poder apreciar la calidad de las voces sin problema, y sin límite en el caso de grupos con instrumentos y voz.

6. Estas bases en principio son definitivas, pero pueden sufrir alguna variación si el desarrollo del concurso así lo hace necesario.





Todo lo que ellas dijeron

Yulia y Lena, Lena y Yulia... **t.A.T.u.** ¿Quién no ha oído hablar de estas dos chicas rusas que han revolucionado el panorama de la música actual? Te gusten o no sus canciones, te guste o no su estilo, te gusten o no... ejem, sus polémicas, sin duda las chicas de **t.A.T.u** no pasan desapercibidas en ningún país al que llegan y mucho menos dejan indiferente a nadie.

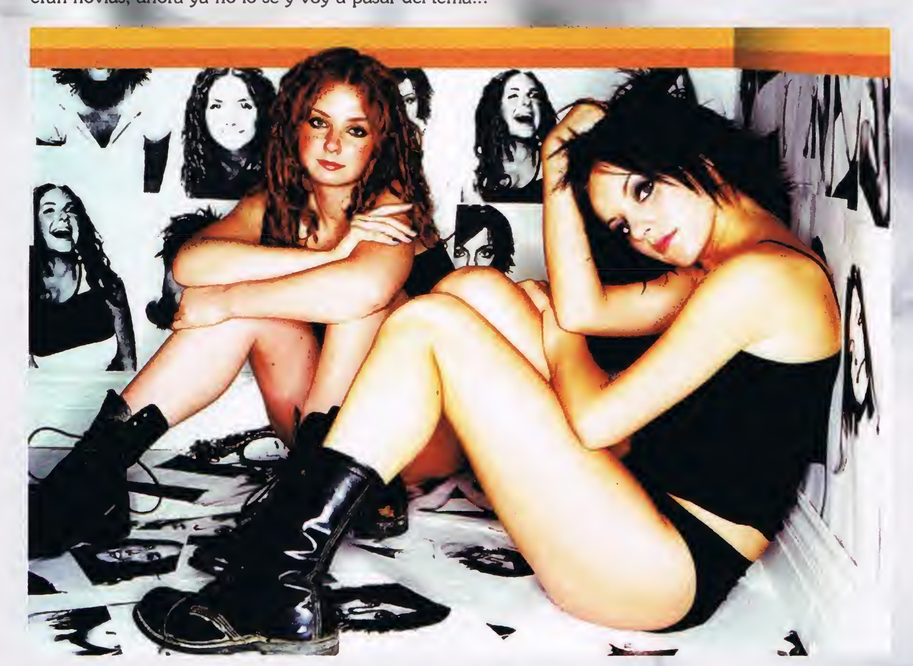
Érase una vez en Rusia...

Lena Katina (la pelirroja) y *Yulia Volkova* (la morenita) empiezan a formar parte del grupo **Taty** (sí, no es una errata, en el alfabeto cirílico se escribe así) en agosto de 1999. Las dos eran antiguas componentes del grupo infantil ruso llamado **Nesopedi** y volvieron a reencontrarse sorprendentemente en el *casting* de **t.A.T.u.** El promotor de todo el tinglado fue un psicólogo infantil ruso, *Ivan Shapovalov*. Él es el máximo responsable del grupo, siendo el productor y *manager* del mismo. Pero hablemos de las chicas que son lo importante...

Yulia nació el 20 de febrero de 1985 en Moscú. Tiene un carácter rebelde, le gusta más la marcha y salir de fiesta que a *Lena*, aunque en las entrevistas parece ser todo lo contrario pues *Lena* se muestra mucho más abierta (supongo que porque la pelirroja sabe más inglés). Ha estudiado desde pequeña música y teatro, de hecho toca muy bien el piano. También practica tenis y patinaje artístico. Su familia es muy modesta y gracias a ella parece ser que salieron a flote. Ha participado también en algunos cortos. Mide 1´55 m, pesa 42 kg y tiene ojos azules (aunque estas medidas estarán anticuadas).

Lena, por su parte, llegó al mundo el 4 de octubre de 1984 también en Moscú. Actualmente compagina su labor en el grupo **t.A.T.u** con los estudios de Psicología (¿le dará clases *Iván*?). Antes de **Nesopedi** ya estuvo en otro grupo infantil llamado **Avenue**. Es hija de un compositor de música pop, es decir, que su familia era bastante más rica que la de *Yulia*. Sospechosamente las medidas de *Lena* son un expediente X: eso sí, sus ojos son verde-grisáceos.

En principio parece ser que se amaban desde los 11 años, que se conocieron en ***Neposedi*** y que eran novias, ahora ya no lo sé y voy a pasar del tema...



A 200 km/h por el camino equivocado

Hablemos de su música. ¿Cómo calificarla? La verdad que es bastante variada, aunque por norma general está entre el pop de *Britney Spears* y la música electrónica de *Prodigy* (de hecho, han colaborado en un remix de *Not Gonna Get Us*), añadiendo un toque polémico a lo *Eminem*, así es **t.A.T.u**. Aunque a veces se alejan totalmente de este estilo y se acercan más al concepto musical de *Dido*, en canciones como *30 Minutes* o *Stars*. Las letras suelen ser bastante originales, hablan de temas diversos, no sólo de amor, o por lo menos no de la forma en que lo tratan otros grupos.

Pronto fueron contratadas por Universal Music Russia. Su primer disco salió en Rusia con el nombre **200 Po Vstrechnoi**, vendiendo más de un millón y medio de unidades. El fenómeno **t.A.T.u** se inició con la canción *Ya Shosla S Uma* (en occidente, *All The Things She Said*), con la que llegaron rápidamente al número 1 en la listas de ventas rusas y después en todo el mundo, con un polémico y metafórico vídeo que supongo todos ya habréis visto en el que se trata el tema del lesbianismo de forma explícita, concepto que lleva por bandera este grupo desde sus inicios. Debido al éxito, el grupo se importó a otros países (occidentalizando el nombre de **Taty** por **t.A.T.u**, que podría entenderse como *Ta Lyubit Tu*, que quiere decir "esta chica ama a esa chica") tanto europeos como asiáticos y americanos, teniendo gran repercusión en mercados tan difíciles como el de EEUU (millón y pico de copias) y Japón. Nos centraremos ahora en el mercado español y japonés que es el que más nos interesa...

En España y Japón también se venden bollos

En nuestro país, el primer disco de **t.A.T.u**, **200 km/h in the Wrong Lane** (versión internacional en inglés del **200 Po Vstrechnoi** ruso) ha superado con creces el disco de platino (100 mil copias), pero es que en Japón han sido y siguen siendo un auténtico fenómeno social, vendiendo de su primer álbum la friolera de dos millones de unidades (récord sólo alcanzado por artistas extranjeros de la talla de *Mariah Carey* o *Whitney Houston*) y, una vez salido la edición especial con DVD, se llegaron a vender 300.000 copias en dos días.

El material que podemos conseguir de **t.A.T.u** en España es variado. En primer lugar tenemos la versión "normal" del álbum, que incluye 12 pistas.

8 de ellas son interpretadas en inglés, 2 en ruso (versiones de *All The Things She Said* y *Not Gonna Get Us*) y el resto son remixes. También incluye el vídeo de *All The Things She Said* y la segunda parte de *Behind The Scenes*, una serie de reportajes cortos sobre las chicas que suelen ir apareciendo en sus productos.

Después apareció la versión limitada del disco, que incluye además el tema de Eurovisión, *Ne' Ver, Ne' Boisia* (canción con la que se quedaron en el tercer puesto con 164 puntos) y un DVD con tres vídeos, otra entrevista con las chicas y un póster.

Hace poco ha salido un DVD llamado *Screaming For More* con todos los vídeos internacionales editados hasta el momento en varias versiones (aunque en Rusia hay más), los tres *Behind The Scenes*, actuaciones en directo, entrevistas, fotos etc.

Aparte están los singles *All The Things She Said, Not Gonna Get Us, How Soon Is Now?* (versión del tema de apertura de la serie *Embrujadas*) y *30 Minutes* (aunque parece ser que van a salir dos más... *Show Me Love* y *Clowns*).

En Japón han sacado muchas más cosas que aquí y de hecho tienen muy mimados a sus fans japoneses, participando en muchos programas de allí y habiendo realizado varios conciertos, como los últimos de su gira *Show Me Love 2003*, donde presentaron a los nipones en primicia el vídeo *Show Me Love*, entre otras muchas cosas...

t.A.T.u Paragate, Yulia y Lena de tinta china (mejor, japonesa)

Sí, *Yulia* y *Lena* se pasan a la gran pantalla y justo como más nos gusta a nosotros, ¡en anime! La productora cinematográfica IMOVE es la que está detrás del proyecto **t.A.T.u Paragate**, nombre que dará título a la película que pretende estar terminada en principio en noviembre de 2004. No es de extrañar que los productores de anime japoneses hayan puesto interés en crear una película del grupo, si tenemos en cuenta, como ya dijimos, que en Japón se ha vendido la friolera de dos millones de copias de su primer álbum. Los directores que trabajarán en la película de animación no serán ni uno ni dos, sino tres. Uno de ellos es *Kashima Norio*, que realizó producciones animadas de éxito como **Dirty Pair** y **Crusher Joe**. Otro, *Susume Kudoh*, que trabajó en **Sakura Wars** y **Silent Mobius**. Estos dos serán los que se encarguen del proyecto a modo general. Por su parte, *Shinichiro Watanabe*, que dirigió el largometraje de la popular serie **Cowboy Bebop**, se encargará de dirigir el *opening* (es decir, la cabecera) del film.

La duración será de unos 100 minutos. El dibujo es bastante estilizado y se asemeja mucho al aspecto físico de las integrantes del grupo. El guión es todavía una caja de secretos. En internet corren rumores sobre este afirmando que la base de la película será el "*Paragate*", es decir, la puerta que tenemos cada uno en nuestro subconsciente y que hay que abrir para resolver nuestros conflictos internos. *Yulia* y *Lena* intentarán cruzar este umbral para encontrarse a sí mismas y no sólo eso, sino para descubrir un nuevo mundo... La verdad es que la poca información sobre el guión es además bastante confusa, seguramente no está todavía ni escrito y lo más probable es que luego no tenga nada que ver con lo paranoia filosófica/psicológica que se acaba de decir.

La productora ya ha puesto en marcha la página oficial, pero de momento no es mucha más la información que ofrecen. La dirección es: *www.tatu-paragate.jp*. Aunque está, obviamente, en japonés, podéis echarle un ojo para ver las primeras imágenes.

En cualquier caso advertimos que esto es simplemente un proyecto y, como tal, no se sabe con certeza si al final verá la luz o no. Tiene toda la pinta de que sí, pero mejor andarse con pies de plomo y no hacerse ilusiones. En cualquier caso, la cosa promete...

Sus últimos "Reality-proyectos"

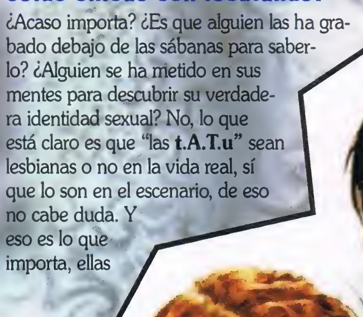
Veamos los últimos acontecimientos más importantes del grupo. Las chicas parece que no se separan (por mucho que la prensa diga que sí), y están grabando su segundo disco, cuya fecha de salida aún es incierta, pero en los conciertos que realizaron en Japón en su gira de estas navidades ya cantaron un tema del nuevo disco titulada *Nich'ya* (de nadie), un canción melódica, bonita pero algo triste. Pero lo mejor de todo esto es que la grabación del disco se ha convertido en un *reality show* que emite la cadena rusa CTC, de nombre **t.A.T.u in Podnebesnaya**. Empezó el día 17 de enero y aparte de ver a las chicas y a *Iván* y demás peña de Universal Russia produciendo el segundo disco en ruso, también el público envía sus canciones y las mejores serán incluidas en el nuevo disco (mira, como Operación Friki, ¡copiones!). La web del *reality* es *www.podnebesnaya.rambler.ru/*

¿Pero realmente estas chicas son lesbianas?

¿Acaso importa? ¿Es que alguien las ha grabado debajo de las sábanas para saberlo? ¿Alguien se ha metido en sus mentes para descubrir su verdadera identidad sexual? No, lo que está claro es que "las **t.A.T.u**" sean lesbianas o no en la vida real, sí que lo son en el escenario, de eso no cabe duda. Y eso es lo que importa, ellas en el escenario, nada más. Sean o no lesbianas en la vida real, se han convertido en un icono homosexual contemporáneo. Y creo que eso siempre es bueno, principalmente porque el que se hable de la homosexualidad en los medios y se difunda ayuda a que el colectivo no sea visto como algo marginal o anormal. Aparte, hacen buena música, de buenas letras y mejores vídeos. ¿Es todo *marketing*? ¡Claro! Ningún grupo tiene *marketing*, ningún grupo tiene una "imagen" de cara al público, ningún grupo quiere vender discos, sólo **t.A.T.u**. ¡Qué malas son! Vale, puede que no sean lesbianas y estén utilizando su presunta homosexualidad para vender... ¿Y? ¿Es que eso es algo distinto a lo que hacen muchos autores de manga de renombre como las *Clamp* o *Minami Ozaki* (**Zetsu Ai**, **Bronze**)?

Pakouji (Enrique Benítez)





PASATIEMPOS

LAS 15 DIFERENCIAS

El dibujante está un poco traspuesto después del carnaval, y a la hora de reproducir la imagen de la derecha se ha olvidado de plasmar varios detalles. ¿Serías capaz de encontrar las quince diferencias?





SOPA DE LETRAS

Para no ir perdiendo la práctica aquí tenéis una nueva sopa de letras en la que se esconden ocho palabras relacionadas con DNA2 de Katsura. Hale, aguzad la vista que seguro que ya sois unos expertos.

A	H	L	C	N	R	M	Q	Z	Z	E	J	V	W	Y
C	J	U	N	T	A	E	D	V	P	M	O	D	O	S
T	E	T	J	Q	E	Z	N	W	L	Y	O	E	A	M
J	P	M	J	A	Z	G	Q	R	Y	M	C	I	C	E
S	T	A	A	P	Z	P	D	S	T	D	M	H	N	G
K	A	T	S	U	R	A	Y	Y	E	A	B	E	C	A
P	R	J	Z	E	K	Q	D	V	I	V	D	G	W	P
D	Ñ	O	H	A	A	Y	Q	Z	N	B	T	R	L	L
P	S	D	Z	N	R	Y	Z	C	S	R	O	H	H	A
V	O	C	W	V	I	O	O	L	Y	P	K	C	R	Y
V	D	T	D	N	N	T	V	W	N	B	O	O	O	B
N	A	Z	P	M	G	Q	S	S	O	L	M	T	T	O
A	N	N	L	S	N	C	L	W	S	P	I	O	M	Y
M	D	D	R	Y	U	J	I	O	T	L	A	D	A	J
M	C	M	B	R	G	H	G	A	E	W	R	Q	T	L

Y antes de despedirme, perdón a todos los que me habéis mandado vuestros trabajos y aún no han salido publicados. Con las nuevas secciones y los cambios en la revista la cosa se ha liado un poco últimamente, pero tranquilos que el mes que viene volveréis a ver los pasatiempos de los lectores. Y para terminar, un mensaje a José Ángel González Fernández, de Hernani, Guipúzcoa. Me ha impresionado tu carta por la increíble caligrafía que tienes. Te aconsejo que participes en concursos de rotulación y mandes ejemplos a algunas editoriales, porque tienes una letra impecable. Un saludo.

Rafa del Río



XPERIENCIA 2

Sabes qué pasa...

Hola a todos. ¡Soy *Pakouji Milá*! Bienvenidos a **Gran Hermanotaku**, bienvenidos a la vida otaku en directo. El mes pasado nos quedamos en un momento muy interesante: Los concursantes, después de ver el vídeo maldito de **The Ring**, reciben una llamada de teléfono, y por las informaciones que *Lain* pudo extraer a través de *Chi*, al otro lado del teléfono podría estar *Sadako*... Dentro vídeo.

El teléfono suena insistentemente. Todos se miran los unos a los otros, en principio parece que con pavor, pero después descubrimos que es simplemente un poco de pasotismo. *Bulma* se decide...

Bulma (cogiendo violentamente el auricular del teléfono): Joder... ¿Es que no lo va a coger nadie? Desde luego...
Sadako: Siete dí...
Bulma: ¿Sí? ¿Sadako? Hola, mira, ¿qué tal? ¿Cómo estás guapa?
Sadako: Siete días, sieeeeteeeeeee...
Bulma: No, mira *Sadako*, ¿sabes qué pasa? Que por aquí no te puedes pasar en 7 días, ni 8 ni en 30... Tenemos problemas tía...
Sadako: ¿Sabes qué pasa?, que yo soy *Sadako*, la de **The Ring**... ¿no me conoces o qué?
Bulma (enrollándose el dedo con el cable del teléfono): Claro que sí, *Sada*, tía... pero ¿sabes qué pasa? Que es que no te puedes pasar por casa porque aún no lo hemos hablado entre nosotros, ¿sabes...?

Detrás de *Bulma* todos se agolpan y se oyen cuchicheos diciendo "¡¡Cuélgale, tía, cuélgale!!", "Pasa de ella", "Esa niña es tonta del culo", "Cuidao con la pava", "¡Cuélgale!". La chica tapa el auricular y pide, enfadada, que por favor se callen...

Bulma (con un tono de voz que refleja su falsedad): Jejeje, perdona, sí dime...
Sadako: Mira, a ver si nos ponemos de acuerdo tú y yo. ¿Sabes qué pasa? Que yo tengo un contrato con la empresa **Leyendas Urbanas S.A.** y tengo que ir allí a la casa en 7 días y mataros a todos los que hayáis visto la maldita cinta, ¿vale tía?
Bulma: Jo... pero es que mira *Sadako*, ¿sabes qué pasa? Es que aún no lo tenemos nada claro y más ahora con el tema de que tenemos que hacer la prueba de la semana. *Buff*... Es que, *Sada*, no lo tenemos nada pero nada nada claro...

Se oye un golpe que refleja indignación a través del auricular y el teléfono empieza a comunicar...

Bulma: Uy, si parece que ha cortado... ¿*Sada*? ¿Sigues ahí? ¿*Sadako*?

Pasan varios días. *Yukito* se dirige hacia el baño. En el pasillo que lo lleva hasta dicha habitación va pensando en sus compañeros... Hay uno que le ha caído especialmente bien. Su nombre es *Kaworu*. Le encanta hablar con él, su voz pausada, su mirada, su sonrisa... No deja de pensar en él. La mente de *Yukito*, como si de una película de un régimen fascistas se tratase, censura por momentos su pensamiento y ahora se le viene a la cabeza *Touya*... -¿Por qué? *Touya* es mi amor... ¡¡Y *Kaworu* es sólo un amigo!!- piensa. De repente va a entrar al baño y tropieza con el mismo *Kaworu*... Al último ángel se le cae la toalla y se queda desnudo ante los ojos de *Yukito*... *Yukito* hace como que ha perdido las gafas y no ve nada, pero se ha fijado inevitablemente en que *Kaworu* **SÍ** que es un ángel verdadero (nadie es tan miope como *Mousse* de **Ranma ½**...). Ruborizado coge sus gafas y se mete en el *water* pegando un gran portazo. *Kaworu* coge la toalla, se tapa y sonríe... -Hay que ver qué divertidos son los seres humanos...- comenta para sí mismo.
Seiya se dispone a acostarse, como siempre, sin quitarse su armadura. *Amelia*, sobrecogida, lo observa...

Amelia: Oye *Seiya*... Me gusta mucho tu armadura. Es bonita. Con ella podrás defender la justicia divinamente...
Seiya (arrascándose el cabezo): Sí, bueno, jejeje. No es la más de poderosa de las que arrendo pero es a la que más de cariño le tengo y sólo me dejaban traer únicamente una sola...
Amelia: Seguro que tienes muchas vivencias con esta armadura... ¡Es muy chula! Pero... ¿no duermes mal con eso puesto? ¿No te hace daño? ¿No te deja marcas? Te lo digo por tu bien, deberías quitártela...
Seiya: Ya, pero es que no me confío del resto de los demás de la gente...
Amelia: Venga hombre, aquí todo el mundo es bueno. Nadie te la va a robar. Quítatela. Yo te ayudaré...

Amelia le ayuda a desprenderse de la armadura a *Seiya* y la deja al lado de su cama, en el suelo. Todos duermen. Pasa la fría noche, llega el amanecer. Por la mañana temprano se oyen gritos en la casa, es *Seiya*... Todos se levantan sobresaltados y ven el circo que ha montado el chaval...

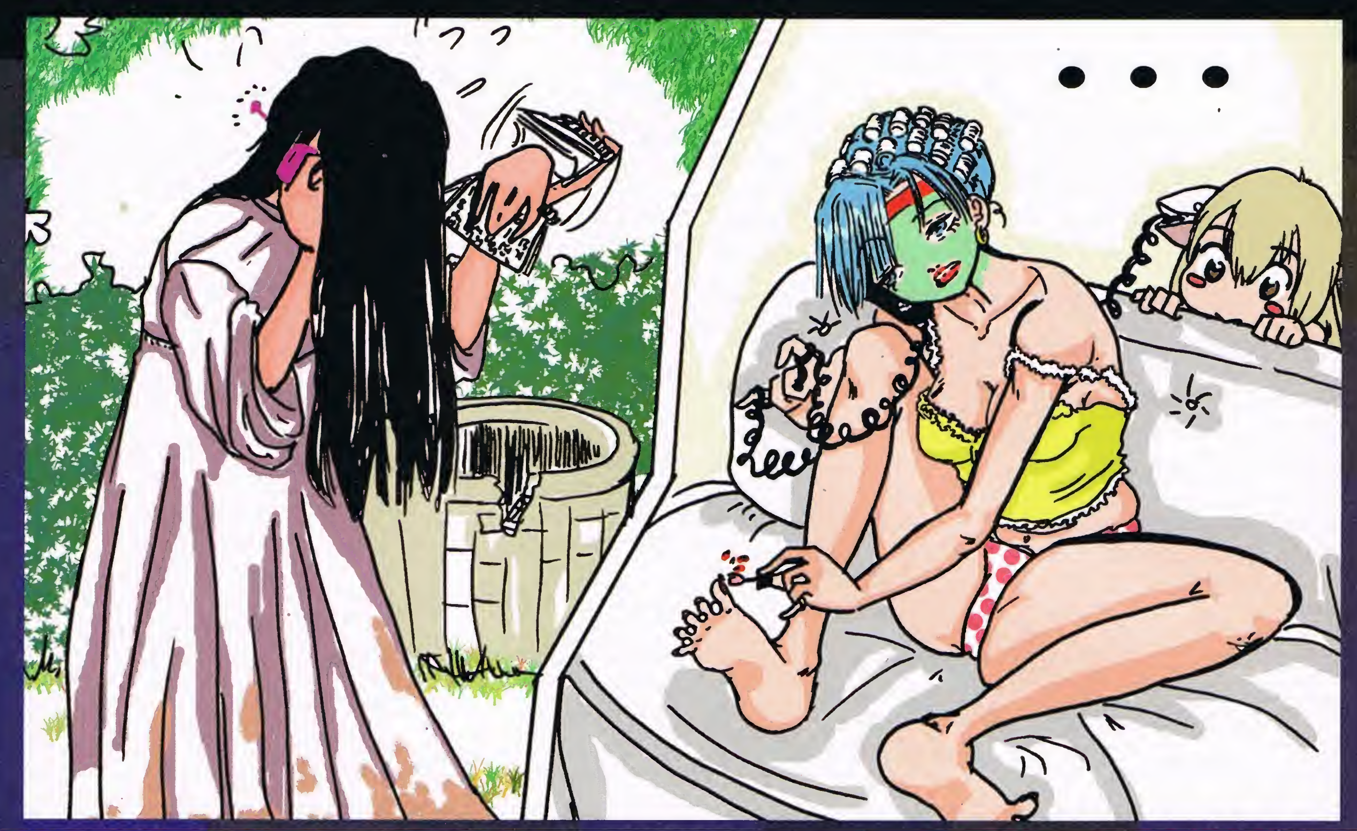
Seiya: ¡Aaaaaaaaaaaah! ¡¡Mi armadura está rompida!! ¡¡¿Quién me ha rompido la armadura?!! ¿Ves puta? ¡Por eso no quería quitármela! ¡Ya me decía a mí el horóscopo que me iban a pasar cosas muy malas hoy! ¡Y el horóscopo nunca se equivoca! ¡¡¿Quién coño me ha rompido la armadura de Pegasooooo?!! ¡¡¿Quién le ha puesto la pier-



GRAN HERMANOTAKU

XPERIENCIA 2

Sabes qué pasa...



na encima?!! ¡Joder! ¡Me cago en el polvo de diamantes! ¡Ateneaaaa!

Ahora vemos unas imágenes en las que se muestra a *Anthy* limpiando la casa. Va cogiendo uno a uno los cuadros del salón y les va quitando el polvo. Está, como siempre, sola realizando las tareas del hogar. Mientras tanto todos los demás habitantes de la casa están esquiando en el patio, sin preocuparse de nada más. De repente, la mirada de la chica de color se detiene en uno de los logos de **Gran Hermanotaku** que hay colgados en la pared. En la cara de *Anthy* se refleja una caótica mezcla entre pánico y sorpresa. Lo coge entre sus manos pero se le cae al suelo junto con el trapo de la limpieza y empieza a llorar... -¡¡Y yo que pensaba que venía a concursar a **Operación Estrecho**!!- llora desconsolada...
Cambio de escena. Dormitorio de las chicas, todas cotilleando sobre los chicos...

Chi: ¡Chiiiiii!
Lain: ¡Chiiiiii!
Chi: ¡Chiiiiiiiiiiii! ¡cooooooooooos!
Lain (inexpresiva): Muy bien. Aprendes rápido.
Amelia: ¡Qué bien, *Chi*! ¿Y qué chico os parece el más guapo?
Anthy (haciendo las camas): A mí sólo me gusta mi príncipe.

Bulma: ¡¿Pero quién coño es el príncipe del que tanto hablas, tía?! ¡Cómo rayas! Anda, sigue haciendo las camas. En fin...Volviendo al tema...Yo estoy *intrigá* chicas, me vais a llamar tonta, pero no sé, yo ya tengo a mi *Vegeta* fuera y eso... Pero..., de aquí, adentro, no sé, yo no sé si es que son tonterías mías o yo qué sé... Pero, a veces, *Junta* está tan atractivo que... ¡*buff*!, ¡me pongo mala! Ya sé que es un pardillo y eso, pero tiene unos momentos en los que estáaaaaaaa...
Naru: ¡Tía! ¡Es verdad! Chicas, el otro día lo estuve observando y, de repente, de parecer un pardillo, feo, friki, sin dinero, marginal, payaso, frustrado, se puso súper guapo... ¡Matador! Un brillo en los ojos, una mirada, un sex-appeal... Me daban unas ganas de lanzarme hacia él y... Aaaaayyyyyy. Es muy raro ese chico, sin duda. ¡Es que parecía otra persona diferente!
Lain (tecleando sobre *Chi*, inexpresiva): Es él en su estado *megaplayboy*...

Irrumpe en la habitación *Junta*...

Junta (en estado *megaplayboy*): Hola ,guapetonas mías... ¿hablabais de mí?
-¡¡¡Ahhhhhhh!!! - grito de histeria femenino colectivo. Todas empiezan a babear detrás de él y empiezan a desnudarse y a magrearse con *Junta*, salvo *Chi* y *Lain*... -¡¡Nosotros también nos apuntamos!! ¡Yujuuu! -llegan *Yukito* y *Kaworu* en calzoncillos, gritando-.
Chi: ¿Chi? Es de día... No quitar ropa ahora. Hay luz. Ropa quitar cuando luna en cielo...
Lain (cerrando la puerta): Vámonos...

Se oyen gemidos desde el interior de la habitación. *Keitaro*, que viene de terminar de construir una especie de baños termales en el patio, se acerca extrañado ante tanto golpe, ruido de muelles, alaridos y gemidos. Se encuentra con *Lain*...

Keitaro: Estooo... ¿qué pasa ahí adentro?
Lain: No pasa nada. Todos están... conectados.

Transcurren varios días en la casa. *Kyosuke* se aburre. No se decide entre ojear una revista de fotografía o una de prensa rosa, así que al final elige salir al patio. Antes de bajar el escalón, baja la mirada y lo cuenta. -¡Sólo uno!- piensa. -¡¿O será uno y medio?!- recapacita- Levanta la cabeza para mirar al horizonte y poder ver un estupendo paisaje de montañas nevadas, pero sorprendido se topa con un... ¿¿pozo??

Kyosuke (exaltado): ¡¡¿Ein?!! ¡¡¡¿Pero esto QUÉ coño es?!!! Esto no estaba aquí antes... ¿o sí? ¡*Naru*! ¡*Naru*! ¡Sal!

Naru sale, ve el pozo y se queda muy extrañada... Vuelve a entrar en la casa y se encuentra con *Amelia* y *Bulma*...

Naru: No es por nada, pero creo que *Sadako* ha venido a la casa... y lo peor es que parece que pretende quedarse porque se ha traído hasta el pozo... ¡Está en el patio! Se irá a quedar y todo. Seguro que luego no me deja estudiar tranquila...
Amelia: ¡¡Ahhh!! ¡Claro! ¡Se ha cumplido

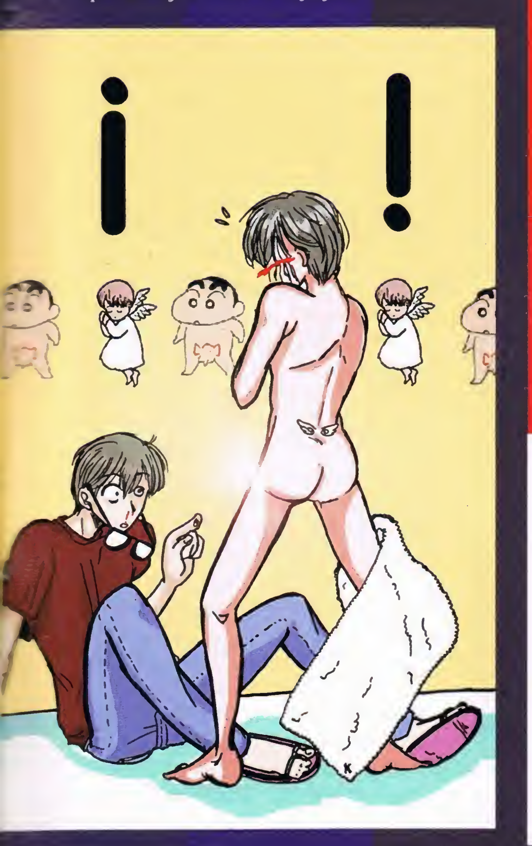
una semana! ¡Qué miedo! ¡Lo que dijo *Lain* era cierto! ¡Pero triunfará el amor sobre la maldición! ¡Estoy convencida de ello!
Bulma (muy tranquila): Mmmm... Bueno cuantos más seamos más nos divertiremos...
Seiya (que llega irrumpiendo en la habitación): ¿Vosotras estáis en la posesión posesiva de la información informativa de quién coño ha rompido la armadura de Pegaso? ¡Cuando descubra quién me la ha rompido se va a enterar! ¡Le voy a partir la jeta!

Termina aquí el programa de hoy. Espero que os hayáis divertido... y si os ha sabido a poco a continuación viene **Crónicas Namekianas**, programa en el cual se debatirán aspectos de la convivencia de estos 12 famosos personajes del mundo del manganime. Pero no siempre van a ser 12, el próximo mes empezarán las expulsiones y nos quedaremos con 9. Así que 3 serán los expulsados, y TÚ decides quién se va. Así que ya sabéis, carta en mano o email y ia votar! ¿Quiénes serán los 3 primeros en salir de la casa? ¡El mes que viene en **Minami** te lo contaremos todo! ¡Ah! Y por cierto, la nueva dirección de la web es **www.granhermanotaku.tk** . Venga, os dejo hasta la próxima. Cuidaos y no dejéis de vivir nuevas eXPeriencias...

Pakouji Milá
(dibujos realizados por **Mimi**)

(NdL: No, no es que me haya fumado siete petas antes de corregir, es que Pakouji y yo hemos decidido que Seiya, dada su inteligencia y cultura, no puede hablar de otra forma).

Seiya: ¿Quién me ha rompido la armaduraaaaaaaaa? ¡¿Quién, joder?! ¡Que salga ya que le voy a meter dos yoyas!



CRÓNICAS NAMEKIANAS

Hola, hola, hola. Aquí *Pakouji Sardá*, primo hermano segundo del *Pakouji Milá*. Pues sin más preámbulos iniciamos hoy este espacio en el que comentaremos todas las cartas y *emails* con opiniones, sugerencias, críticas y comentarios sobre los concursantes de la casa y sobre el programa **Gran Hermanotaku**. En primer lugar damos paso a nuestra mesa al tertuliano *Adrián Sáez Moyá* de Santa Faz (Alicante). *Adri* nos cuenta que lo pasó fatal en el último número de la temporada R, en el que el foco caía sobre la cabeza de mi primo *Pakouji Milá* y que espera con impaciencia la salida del disco de *Kaworu* "No soy un Ángel". También dice que no entiende por qué *Conan* al imitar a la novia de *Sanosuke* hablaba con acento catalán, en uno de los vídeos del CD. Bien, al parecer, la novia de *Sano* se vino de vacaciones a Mataró y por lo visto tuvo un problema con el pasaporte, lo que provocó que estuviera retenida durante 3 años en esa Comunidad Autónoma. Total, que al final se quedó fascinada por la región, se ha hecho nacionalista, ha aprendido la forma de hablar local y se ha quedado allí, olvidando de por vida a *Sanosuke*, y claro está, *Conan* era el único en conocer su paradero. Como el pequeñín lógicamente no sabe catalán, para convencer a *Sanosuke* de la broma le puso ese acento que ni *Pujol*. Sí, *Pakouji Milá* de **XP** es el mismo que el de **R**, tranquilo. Por último *Adri* se muestra un poco preocupado por el accidente automovilístico de *Utena* y *Anthy*. No te preocupes, nuestras compañeras ya están recuperadas. Como ves *Anthy* está este año en la casa y las últimas noticias que hemos recibido de *Utena* es que ha aprovechado para quedarse un tiempecito en el hospital para salir de él transformada (¡por fin!) en el príncipe de sus sueños. Así que tal vez ya no la reconozcas más, porque esto lleva cambio de genitales incluido, con hormonas y tal... Venga *Adri* nos vemos majo.
Llamamos ahora a la mesa a *David Mejía*. Textualmente nos dice "Quiero conseguir su serie, pero no sé como! Podrían explicarme de dónde puedo bajarla o comprarla?" Bueno, no sé a qué te refieres exactamente... Si quieres conseguir números antiguos para cuando salga la revista en la nueva web de **Gran Hermanotaku** en **www.granhermanotaku.tk** subiré las dos ediciones anteriores, pues conseguir todos los números de **Minami** en los que se desarrollaban las dos anteriores ediciones es un poco difícil, de hecho muchos de ellos están agotadísimos. En cualquier caso un día hablando con el jefe se le ocurrió la idea de sacarlo todo en un CD junto con los vídeos y dibujos, cómics y demás cosas que se han hecho para la sección desde el año 2000... A ver si el proyecto sigue adelante. O como mínimo meteremos la recopilación de capítulos en el CD (igual en este ya aparecen). Y para terminar, saludos al genial dibujante *DAC* (al que algunos recordaréis por sus historietas de MazinDAC en el encarte de la revista que tenéis entre manos), que nos manda ese fabuloso dibujo de *Seiya* y sus conflictos con la armadura de Pegaso, dibujo que debería aparecer por aquí para deleite de todos los fans de GHotaku. ¡Muchas Gracias *DAC*, salao! Bueno os dejamos por hoy. ¡¡El próximo mes más, tertualianos!!

Para expulsar al personaje que menos os guste o más odiéis hay dos formas:

1) Email a:
granhermanotaku@yahoo.es

2) Por correo ordinario a:
Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080 - Albacete

Además de los votos también podéis mandar a estas direcciones sugerencias, dibujos, críticas, vuestros propias historias con los concursantes, montajes videográficos o fotográficos o cualquier otro tipo de aportación que se os ocurra... Las cartas, *emails* y demás aportaciones serán comentadas en **Crónicas Namekianas**.



correo

¡Buenos días querid@s otakus! (o noches, o amaneceres). Konnichiwa! ^_^ ¿Qué tal estáis? Yo estoy mejor que nunca ya que he cumplido uno de los propósitos del año que es (chan, chan, chan... redobles de tambor...) ¡ir a Japón! Bueno, mientras escribo esto aún no he ido pero ya tengo los billetes así que ya os contaré qué tal ^o^ jurjurjurjur (qué envidia, ¿eh? Estoy amenazado de muerte por media redacción xD). ¡Ah! Y con este mes ya llevo un año en la revista, ya me diréis si soy tan malo como una patata quemada o si soy del montón xD (*¡happy birthday to me...!*) ¿Os gustó la ampliación de la sección de contactos y de la revista en general? Espero que sí, que está más completa que nunca. Si ya de por sí era completa ahora lo es aún más, ¿increíble verdad? Uníos al fenómeno **Minami** ;) Un abrazo a todos, un besote a todas y pasamos a ver qué nos dicen las cartas (parece que esté tirando las cartas del tarot ^_^U). Aunque, como de costumbre, no sin antes ofreceros la carta del mes, que en esta ocasión nuevamente nos llega de mano del correo electrónico. Atención:

hola soy XXX quiero ber imagene de dibujo

Estas misivas te hacen pensarte si esta gente existirá de verdad o lo hacen a propósito desde que se inició esta sección. Lo triste es que creo que el mail es real, y la persona y mensaje también...

CORREO

Claudio Cañellas. Este jovencillo otaku de tan sólo 10 años nos escribe desde las lejanas tierras de Chile y nos comenta, entre otras cosas: "me gusta el hentai, digimon y matrix". Bueno, querido amigote *Claudio*, que te guste **Digimon** lo entiendo, es una serie que no está nada mal y tiene muchos seguidores (mucha gente a la que no le gusta y alguna que otra crítica). Que te guste **Matrix** también lo entiendo (que estuvo muy de moda llevar un estilo muy a lo *Neo* o *Trinity*). Pero que te guste el *hentai*, pues... digamos que no lo entiendo mucho (llamadme corto ¬_¬). Pero, ¿de verdad le puede gustar el *hentai* a un chiquillo de 10 años? Si yo cuando era "chiquitillo" era la cosa más inocente del mundo mundial. Cuando digo *hentai* podría decir perfectamente *yaoi* o *yuri*, es totalmente indiferente, da lo mismo. Todo esto plantea algún que otro problemilla. Por ejemplo, ¿dónde está la inocencia de un chaval de 10 años? ¿Somos cada vez más precoces? (Sin pensar mal, ¿eh? Que os veo) ¿Está bien consumir *hentai* cuando en teoría no se debería? La verdad es que siempre ha habido unas restricciones en cuanto al *manganime* erótico, pero ¿debería ser así? Ya sabéis que nos interesan vuestras opiniones, así que no dudéis en mandarlas al correo de la revista (da igual que estéis a favor o en contra, lo importante es que nos digáis lo que pensáis y que sea bastante convincente; las mejores respuestas no dudaré en ponerlas por aquí, así que animaos).

Bernat Capó. Gracias por las felicitaciones, *Bernat* ^_^ Entiendo que haya series que te horroricen pero no es plan de marginarlas, se ha de hablar de todo. En cuanto a la petición de hacer una revista exclusiva *Clamp*, ya sé que sois much@s l@s que os gustaría que se hiciera pero lo veo un poco imposible. Más que nada porque sería encerrarse mucho en un tema y al cabo de unos meses de revista estaría casi todo el universo *Clamp* desvelado (que aunque hay *Clamp* para rato tampoco hay tanto como para hacer una revista mensual o quincenal, ojalá hubiera más). (*NdL: Ah, ¿que dice una revista periódica y no un especial aislado? Juder, la peña cada vez se va más de la perola, si ya un especial es arriesgado (aunque podría funcionar) una revista sólo de eso tendría el mismo futuro que esas que han salido de yaoi de cuando en cuando, es decir, ninguno*).

Irene (Natsuki). Veo que ya sois bastantes l@s *otakus* que habéis descubierto de dónde viene mi apodo, jejeje ¡Muy bien! Era bastante fácil, ¿no? ^_^ Bueno, esta chica tan maja nos escribe desde Asturias (patria querida... no me miréis así, ya sé que es una broma fácil, típica y tonta ¬_¬U) para preguntarnos si hay algún tipo de asociación de *manganime* por allí. Pues estáis de enhorabuena los que estéis buscando de pueblo en pueblo, de ciudad en ciudad, y no encontréis nada. Tenéis por ejemplo la *Asociación Juvenil Ippon* que trata el *manganime* en general, la cultura japonesa y su complicado idioma y un montón de cosas más. Aquí os dejo la dirección de la página *web* de esta asociación tan acogedora:
Asociación Juvenil Ippon
http://usuarios.lycos.es/ipponweb/
En su *web* tienen hasta un *oekaki* (una pizarra virtual) para hacer dibujillos manga, una pasada. ¡Saludos desde la redacción!


Meritxell Aznar

Reena y Takkun de Huelva. Hola *majetes*, ya sé que habéis preferido el anonimato por las críticas a las críticas de *Lázaro* (un poco lioso, ¿no? Ahora os explico). Pues est@s *otakus* se quejan de las críticas que hace *Lázaro* a algunas series. Por ejemplo, cuentan: "escribimos a *Lázaro* para decirle que no debería





criticar las series de *Gainax*". Vale pero, ¿por qué no lo puede hacer? Como redactor es libre de expresar su opinión de la manera que le dé la gana. Yo por ejemplo podría decir que el manga x (uno cualquiera, no me refiero al archiconocido **X** de *Clamp*) vale tanto como la orientación de *Ryoga* (cero patatero) y tan sólo sería mi opinión. Otra cosa que ponen en la carta: "no deberías de criticar tanto y poner más cosas de FLCL en los CDs"; pero bueno, ¡qué morro! Eso es aprovechar la ocasión para sacar a luz esa serie que tanto les gustaría ver en **Minami** (publicidad subliminal de la serie que les mola). Bueno, en cuanto a las críticas que hacen (que si no nos gusta que se metan con tal serie, etc.) la verdad es que han escrito un párrafo de 10 líneas sin poner un solo punto y seguido, ¡ole! (me vais a pagar una visita al oftalmólogo xD). En fin, que entiendo que a algun@s os disguste que hablen mal de una serie, pero hemos de aceptar las opiniones de los redactores (cada mes lo mismo, ¿eh?), que no pasa nada, que no os lo toméis a pecho. Ya sé que a mí no me gustaría que se metiesen con mi serie favorita ni con ninguna de las que me gustan pero lo respeto. Siempre podéis enviar las críticas a las críticas, eso sí que sería divertido (*NdL: Claro, como tú no tienes que corregir los textos de "algunos" individuos...*). Un saludo parejilla ^_^

Ana y Bea de Sevilla. La historia que nos explican estas chicas en su carta es curiosa, aunque debe ser el pan de cada día para cada *otaku* que sea fan de **Karekano**. Según nos ponen ellas en la carta: "*KareKano* es la leche, está muy bien, lo que no nos hace mucha gracia es que nos tomen por gilipollas repitiendo tantas veces lo ocurrido 3 ó 4 capítulos anteriores. Y por si fuera poco después de que el narrador nos cuente lo que ha pasado en una escena, cogen y nos lo resumen abajo otra vez en español como si fuéramos capullos". Sí, amigas y amigos, estas dos chicas de Sevilla tienen razón. ¿Por qué han de repetir cada dos por tres el argumento de la serie? (Elige tu propia respuesta) 1) Porque a los japoneses les cuesta pillar de qué va una serie (después de **Evangelion**... O_o) 2) Es un complot para que se nos quede bien metido en el cerebro y haga que nos volvamos más *frikis* 3) Porque no sabían qué poner para llenar minutos de serie y el director dijo "va, les repetimos 20.000 veces lo que pasa en un episodio y así rellenamos los minutos de serie" (yo voto por esta última). A pesar de esto, la serie es una pasada y está muy bien (quitando los agradables momentos de enajenación mental en los que vemos repetida una vez "lo que pasó en el capítulo anterior").

Alejandro González. *Alex* nos escribe desde un pueblecillo de Gran Canaria (ya sabéis que yo acepto gustosamente invitaciones para ir a pasar unos días con vosotr@s en verano, eso sí, gastos pagados xD). Desde allí nos manda saludos y nos anima a seguir como hasta ahora (¡gracias!). Pero en especial pregunta por la serie **Great Teacher Onizuka**, ya que un amigo le ha comentado que está muy bien pero no sabe exactamente de qué va. Vamos a hacer un pequeño repaso (aunque lo mejor es leerte el artículo que publicamos hace unos cuantos números). La serie va de un profesor de secundaria llamado *Eikichi Onizuka*, que tiene mi edad (otro secreto a desvelar, jojojo ^o^). Este profesor se dedicará a impartir clases a jóvenes rebeldes japoneses, y a simple vista parece que lo tiene bastante crudo ya que tiene que vérselas con macarrillas adolescentes furiosos y un sinfín de problemas más, pero él no es un profesor normal, tiene un pasado como líder de una banda de moteros (además era cinturón negro de *karate*) e impone la disciplina necesaria para que sus alumnos atiendan a sus explicaciones. La verdad es que el personajillo es casi tan pervertido como *Ataru Moriboshi* de **Urusei Yatsura** o como un *Kobe Saeba* en versión ultrapervertida (también es fan de los videojuegos, así que es un *profe* un poco atípico, raro (*NdL: Ejem, ¿y eso por qué?*)). La serie de anime está muy bien, así que si tenéis la ocasión no dudéis en verla. También se hicieron un par de *pelis* niponas de imagen real, pero según me han comentado bastante flojillas en relación con el anime.

MISIVAS BREVES

A Milenko Muñoz. ¡Saludos a Chile! ¿Qué tal os va por allí? Este mes hemos recibido algunas cartas de Chile. Seguro que tenemos grandes seguidores y seguidoras *otakus* que nos siguen mes a mes desde tan lejos ^_^. Bueno, amigo *Milenko* (nombre original donde los haya), ya se escribió un artículo de **Chobits** para la revista y si no me equivoco lo escribieron dos grandes redactores que ya no están en nuestras filas, *Kumo* y *Nana* para la **Minami** número 34. El artículo consta de una guía de personajes, la historia, el principal merchandising de la serie y su *BSO* (Banda Sonora Original). En cuanto a lo que escribes: "me encantaría que me regalaran una copia de **Minami**", me parece que no podemos hacer eso pero ha sido un buen intento (casiiii lo consigues, si cuela, cuela; no me las regalan ni a mí así que imagínate xD). Por cierto, ¿algún parentesco con *Lázaro-sama*? Sí que llega lejos *La Familia* Muñoz (musiquilla: "El Padrino" xD). Ale, ¡a cuidarse!

A Laia Chic. ¡Hola! Vamos a ver, *Laia*, los artículos que pides fervorosamente ya se han escrito en algún momento en esta genial revista (fuera peloteo). Por ejemplo, en la **Minami** 42 (si no me equivoco) tienes un "fantástico-maravilloso" artículo de **Utena** (de la mano de *Vicente Ramírez*) y en la 46 uno de la ladrona más *molona*, **Kamikaze Kaitô Jeanne**. No te preocupes, hiciste bien en no salir con aquel chico, lo primero de todo es que no te hagan daño y que os queráis. Pero bueno, poco a poco, que aún te queda mucho por delante. ¡Ánimo! (Dentro de poco me haré psicólogo *otaku* y cobraré en *yenes*, que queda más *freak* xD).

A Silvia Chedas. Vaya, *Silvia*, así que te pusieron los antiguos correeros que eras de Barcelona mientras que eres de Asturias. Bueno, despistes los tenemos todos menos el jefe (que para eso es jefe, digo yo ^_^U (*NdL: Dices bien...*)). Vaya pedazo de dibujo de **One Piece** que envías en la carta, veo



Mercè Clavé



Porfirio Gomariz


Silvia Chedas



Bea y Ana

A l@s que enviáis dibujillos. ¡Eis! Últimamente recibo sólo que dibujos en blanco y negro, ¡arghh! Ya sabéis que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color. ¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!



que te gusta mucho la serie, ¿no? De esta serie tan maja ya hicimos un articulillo en la 42 así que mírate las últimas **Minami** que seguro que guardas debajo de la cama. ¡Besitos!

A Natalia Socia. ¡Hola *Natalia*! Eres una fan de **Yu Yu Hakusho** y de **Orphen** por lo que he podido leer. Muy bien, en cuanto a **Yu Yu Hakusho**, dispones de la primera temporada (unos diez volúmenes) en DVD publicada por Jonu Media. Salió también de la mano de Jonu, en colaboración con Planeta deAgostini ("planeta de los langostinos" para l@s muy *frikis*), en un formato quincenal que estaba muy bien de precio, unos 10 euros. Así que si no la tienes aún corre al quiosco que quizá (con mucha suerte) todavía esté. Las pelis las irá sacando Jonu con el tiempo, al menos es lo que se espera. ¡Cuídate!

A Olga Lucia. ¡Buenas! A ver, un artículo de **Serial Experiments Lain** lo tienes por ejemplo en la **Minami** número 33, lo hizo *Aleix Ibars*. La verdad es que la serie tiene muy buenos gráficos y la edición en DVD que sacó Selecta está bastante bien ^_^ Lo malo de la serie es que es un poco paranoica, pero eso no quiere decir que sea mala, sino que te hace pensar en cosas en las que normalmente no piensas. Como por ejemplo, ¿cuántas botellas de sake tomaron los guionistas de la serie durante el transcurso de la misma? Es un misterio que muchos todavía hemos de resolver O_o

SE BUSCA



A Esteban Fernández. ¿Eres un fanático de las películas japonesas? Bueno, a mí la verdad es que el cine japonés me gusta mucho (no sólo el de animación). Aunque últimamente nuestros amigos estadounidenses se dedican a hacer muchos *remakes* de películas japos, triste pero cierto. En cuanto al título original de la fantástica serie de televisión "Humor amarillo" que salía en *telahínco* es *Takeshi-jô* ("el castillo de Takeshi"), con *Takeshi Kitano* como director y presentador.

A Alejandro Llopis. Tus dibujos están muy bien, ¿cómo los haces? Yo sigo siendo un negado haciendo dibujos, pero bueno con mucha paciencia y ganas... Un saludo bien grande ^_^

A Vanesa Plana (Yukiko). Sí, ya se hizo un artículo sobre **Fushigi Yuugi** en la 44 (escrito por *Azukis*) y en la 43 tienes el artículo de **Ayashi no Ceres**. Así que míratelos bien si quieres informarte de las series. Si eso mándanos un dibujo, si quieres ^_^U Que hay gente como tú que no se anima por miedo a ser criticad@s. Así que ya sabéis, enviad vuestros dibujos que seguro que no están nada mal ^_~.

A Cristina de Sabadell. Esto..., que no dejas ningún apellido en tu carta para contactos. No es que quiera saber cuál es ni nada de eso (no pasa nada que sea feo, ¿eh? El mío tampoco es una belleza), pero es que no es plan de que tengan que ingresar al pobre cartero de un tumor cerebral. Ya sabes, la próxima vez ponlo, que no pasa nada y podrán llegarte las cartas.

A Meritxell Aznar. Hola guapa, gracias por el dibujo, está muy bien, seguro que sale publicado. Así que quieres que salgan más imágenes de chicos en la revista, ¿no? (Si me dieran un euro por cada vez que lo habéis pedido...). Literalmente: "Querría pediros más imágenes de chicos como los de *Ayashi no Ceres* o como *Noin* o *Chiaki* de *KKJ* (si están sin camiseta mejor). Y si se puede, algún póster central de un tío que esté muy bueno (también sin camiseta)". Me parece que va a ser que no, pero quizá con el tiempo... "Try again" ¡besos preciosa! (*NdL: Intentaré poner alguno en breve, y según las reacciones se verá si la cosa tiene futuro o no...*).



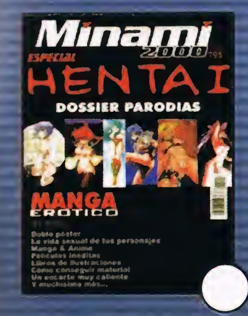
Natalia Soria

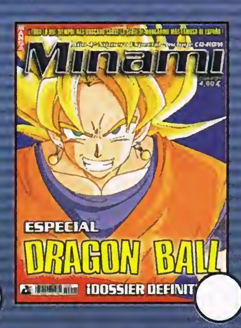


Laia Mestres

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS







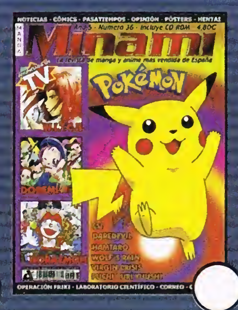
































MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)
Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO
- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA VISA - MASTER CARD:
FECHA DE CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami.
Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo.
Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.